WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 8 FEBRUARI 2000 NR. 2 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



Power millennium strip!



Soul Calibur
Beats them all!

MDK 2
Messiah
Toy Story 2
Battlezone II
Delta Force 2
Spec Ops II
Quake III: Arena
Fighting Force 2
Medal of Honor
Earthworm Jim 3D
F1 World Grand Prix

GRAN TURISMO 2
Just perfect!





Shee ruimteschip
PAS OP!
BEVAT DNA
Creëert echt leven op je pc!
creatures 3™
In Creatures 3 betreed je een enorm levend ruimteschip vol schoonheid en gevaar. In vijf verschillende omgevingen met ieder hun eigen ecologie bescherm je de Norns tegen de verschrikkelijke Grendels en andere gevaren uit de natuur. De Creatures zijn nu slimmer dan ooit, waardoor je ze nog meer kunt leren en makkelijker met ze kunt communiceren. Maar pas op want de Grendels zijn gemener en dodelijker dan ooit, ze kunnen zelfs ruiken!
Zelfs in een virtuele wereld dreigt echt gevaar!
Start direct met een Nornfamilie en leer snel de game kennen
Een wereldwisselaar voor het creëren van je eigen wereld
Nieuwe planten en dieren en zelfs een Water Territorium
Geheel nieuwe interface voor eenvoudige interactie
Een nieuwe wereld die 2 maal zo groot is
Verschillende machines voor het bouwen van allerlei dodelijke mechanismen
Leverbaar begin December
creatures 3
Even in a virtual world there's REAL DANGER
f69,95
BFR 1.399
bezoek nu ons webNest! www.creatures3.com
Producten van Mindscape zijn verkrijgbaar bij: De betere boekhandel, computerspeciaalzaken en o.a. bij: Makro, V&D, Fame, Virgin, Tracks & Take Off, Blz. Boekhandels, Max Software en Games, Van Leest, Music House etc.
Creature Labs
MINDSCAPE
Postbus 94054
1090 GB Amsterdam
www.mindscape.nl
Neerstalsesteenweg 42,
1190 Brussel
België

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Björn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Andreas Urhahn

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
020-4875346
ma t/m do 09.00 - 14.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM AMSTERDAM

Internet
www.powerweb.nl
power@bpa.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marie-José Reuwer, Casper Voortman, Marieke Bausch, Elaine van Weelden.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Joost van den Berg (marketing assistent, 020-4875366) Patricia Koldewijn (bladmanager, 020-4875471)

Uitgever
Jacqueline Lampe

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal: Sonja Francois 020-4875532
Verkoop binnendienst: Janet Robben, tel. 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, tel. 020-4875407, fax 020-4875708
Salesmanager: Frits Duffie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00 – 17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Klantenservice Mediaxis 02-7762844.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-27762844).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften

Colofon

Inhoud



Profcheck Ruud van Nistelrooy

Sta je met je kop op de doos van een spelletje, dan komt de PU even langs. Na Jaap Stam (FIFA) checkten Jan en J.J. of Ruud van Nistelrooy met 'zijn' spel, UEFA Striker, uit de voeten kon.

Main Frame

De fans van PJ zullen zijn tekeningen bij de inhoud en Eeuwig leven even gemist hebben. Niet getreurd, vanaf dit nummer zullen we om de twee maanden een Main Frame tekening plaatsen over twee pagina's. Precies in het midden van het blad zodat ie er makkelijk uit te halen is.

Tomb Raider IV



De PC-versie van Tomb Raider IV kwam twee maanden geleden al aan bod maar de PSX-versie mag natuurlijk niet onbesproken blijven. Al was het alleen maar om jullie een paar juicy shots van Lara te tonen.

PU Millennium Strip

Op veler verzoek flanste Dre weer een van z'n beruchte, volslagen maffe, PU-strips in elkaar. Een rondgang door het afgelopen millennium; van Neanderthaler tot astronaut.



Cover-item

Jahaaa! Het is heel lang geleden maar we hebben eindelijk weer eens een spel dat een 10 krijgt! Boris werd helemaal overdonderd door de final-version van Gran Turismo 2. Slechts één woord is van toepassing: perfekt!

De Redaktie

Naar aanleiding van het vertrek van onze steun en toeverlaat Hennie, ging het Powerteam uit eten bij de Chinees. En, hebben we ons een beetje vermaakt?



Skate

Skate was zeer tevreden met de keuze van het restaurant want hij vreet alleen écht Chinees eten, dus geen nasi met doperwtjes erin. Toch was ie een beetje aangeslagen toen bleek dat er bij het toetje geen parasolletje in z'n ijsje zat.



Ruben

Ruben is al jaren vegetariër. Hij gruwelt van de Chinees, want die doet veel meer met vlees. Gelukkig had ie een pak Zaanse koeken mee en ook de vegetarische biertjes smaakten opperbest.



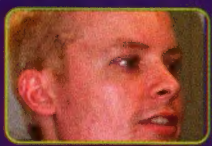
Sara

Sara was natuurlijk het liefst bij Planet Hollywood gaan eten maar de popcorn met zoetzure saus ging er ook wel in.



Andreas

Sinds Dre de zonsverduistering vanuit een luchtballon heeft bekeken, mag z'n zonnebril niet meer af. Dat was de reden dat ie z'n vleesballetjes in de sambal dipte. Na twee uur blussen werd het sein brand meester gegeven.



J.J.

Toen enkele gasten van een tafeltje in de buurt begonnen te klagen over het PU-gezelschap, werd J.J. een beetje boos. De politie is twee uur aan het dreggen geweest in de Amstel. PU-baas Mark heeft de slachtoffers inmiddels schadeloos gesteld.



Quake III: Arena

Om de on-line mogelijkheden van Quake III optimaal te testen, traden Jan en J.J. in het strijdperk met the best of the best. Samen met tien programmeurs en twee voormalig Quake kampioenen werd het een enorme slachtpartij.



De beste games van 1999

Traditiegetrouw mogen jullie weer aangeven wat de beste games van 1999 waren op PC, PlayStation, Nintendo 64 en Dreamcast. Uit alle inzendingen trekken we vijf gelukkigen die een game naar keuze krijgen. Meedoen dus!

Soul Calibur

Soul Calibur is het beste vechtspel ooit verschenen. Wie zocht naar een overtuigende reden om een Dreamcast aan te schaffen, hoeft niet verder te zoeken. Tranen van geluk biggelden over Skate z'n wangen.

dit nummer

PC CD-ROM

PlayStation

Dreamcast

Nintendo 64

Game Boy Color



Thomas

Als rasechte Hollander checkte Thomas een stuk of vijf keer of het voor hem gratis was. Dat was het, waarna hij onder de kreet 'aanvalluuh' z'n hoofd in een bak satésaus begroef. Ervaren snorkelaar als ie is, wist hij het twee minuten vol te houden zonder adem te halen.



Jan

Hoe later het werd, hoe gezelliger. Maar toen Jan 'Ik heb hier een brief van m'n moeder' begon in te zetten, trok het PU-team snel de jassen aan. En het bleef nog lang onrustig in de Amsterdamse binnenstad.



Kees

Kees had een kakkerlak op het toilet ontdekt. Inventief als ie is, had ie in no time met behulp van twee eetstokjes en een haar van Ed een set wurgstokjes in elkaar geflanst Grijnzend keerde hij terug uit de W.C. De dierenbescherming stelt een onderzoek in.



Ed

Als Ed met 'z'n jongens' op pad is, komen z'n vaderlijke gevoelens boven. Hij had dan ook voor iedereen een slabbetje meegenomen. Toen hij die bij de redaktieleden wilde omdoen, werd ie door drie man een schaal met Loempia's in gejonast, waarop Ed iets mompelde over ontslagbrieven.



Bjørn

Onze Bjorn is z'n studententijd nooit ontgroeid. Hij besloot dat stagiaire Jort ter plekke ontgroend moest worden. Toen hij echter een Babi Pangang Speciaal in diens onderbroek deponeerde, greep J.J. in. Gelukkig had baas Mark z'n EHBO-doos bij zich.



Boris

Boris viel meteen aan op de schaal saté. Hij propte drie porties tegelijk in z'n mond waarbij hij vergat eerst het vlees van de stokjes te halen. De rest van de avond was hij opmerkelijk rustig.

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

Yo!

GEZEIK

Dat gezeik in jullie Yo! Post begint me nu echt de strot uit te hangen! Bijvoorbeeld over dat gedoe met die clubpas! In het decembernummer stuurt er dus iemand een brief over hoe belachelijk dat is. Ik zal maar geen namen noemen! En dan noemt hij anderen ook nog kleuters, terwijl hij zelf een brief eindigt met 'doei!' Dan heb je toch ook een kronkel in je hersens, denk ik dan bij mezelf. 'Nu ga je wel af,' zegt die dan ook nog! De enige die afgaat, is hijzelf! Met de Donald Duck is trouwens ook niets mis, dus hou je sloeberkop eens effetjes dicht! Dat was het dan. De groeten aan de hele redaktie en succes met jullie te gekke blad!

Lony Boscher

Doei!

SOEPIE?

Wat moet een arme gamesliefhebber tegenwoordig nog met zijn Pentiumpje met 166 MHz? Als de arme drommel nog een spelletje wil spelen, zal het bij Diablo en GTA blijven, terwijl de rest zit weg te kwijlen bij Half-Life (bij 800 x 600) en POP 3D (niet dat dat zo super is, maar wel mooi). Het enige wat nog echt vet is op die 166MHz is dan StarCraft, naar mijn mening de allerbeste game ooit. Alle mensen met van die superbakken kunnen een lekkere warme mix van games spelen, terwijl de wat minder koopkrachtige gamers (die uitgaan bijvoorbeeld, of zonder rijke pappies) het maar moeten doen met gas op een laag pitje en daardoor een koude gamessoep overhouden, met blokkerige inhoud die over je beeldscherm schokt. Kunnen wij niet een compromis sluiten met die 'je-komt-ogen-en-orente-kort-winkel' (geen sluikreclame), dat ze ons een lekker bakkie geven van 350 MHz? En als ze dat niet willen, dan zit er niets anders op dan naar de supermarkt te gaan, een blikkie soep van het huus te kopen en dat op te warmen op je eigen gasfornuis. Dan heb je pas echt een lekker bakkie soep.

Mark Heuckeroth

Je opmerking dat PC's kwa gameplezier snel verouderen, is duidelijk. Maar verder maak je er een soepzooitje van.

NIET-TENDO 64

Als trouwe N64-speler en Power Unlimited lezer vind ik het heel erg dat er niet zoveel dingen over N64-spellen in staan. Ik moet nu helemaal apart een ander magazine gaan kopen om op de hoogte te blijven van de nieuwste N64-spellen! Maar dat wordt wel een beetje te duur en ik zou zo graag de PU erbij blijven kopen. Dus willen jullie please meer N64-spellen in jullie blad zetten? Verder is jullie blad echt top!

Raymond

De enige reden waarom we zo weinig N64-spellen in ons blad zetten, is dat er zo weinig games verschijnen voor dit platform in vergelijking met andere. Maar als echte gamer ben je natuurlijk geïnteresseerd in alle platforms, en bovendien komen spellen die in eerste instantie voor PC of PlayStation ontwikkeld zijn, vaak ook voor Nintendo 64 of Dreamcast uit.

GEZAKT

Wat zijn examens shit, zeg. Zit ik weer eens volop te blokken voor morgen: biologie en fysica. Beeeeuuuuuuuuuuurk. Ik zit wat rond te kijken in mijn kamer, ben me aan het vervelen en kijk eens in de kast rond. Ligt me daar toch mijn eerste PU: juli/augustus 1998 (sorry dat ik niet eerder jullie blad las). Oké dan, ik begin er wat in te bladeren en zie dat onze computer alle PC-spellen nog aankon (P166MMX 64Mb RAM, Voodoo 1). Wat een droom! Na deze PU pakte ik die van september 1998 tot en met december 1999. Ik heb toen zo'n drie uur op mijn kamer gezeten. Mijn ouders dachten dat ik goed doorgeblokt had. Pfuh, blokken? Ik heb mij beestig goed geamuseerd.
Enkele maanden geleden had ik ongeveer hetzelfde gedaan op een gewone schooldag. Ik vloog naar beneden en vroeg een abonnement op jullie blad, en kreeg het! Joehoe, echt beestig goed. Ik wil er nog bij zeggen dat jullie blad echt fantastisch is maar ik heb nog een voorstel; er zijn veel mensen die sukkelen met een Pentium 166 zoals ik. Maar naar het schijnt schrijven ze op de doos van een spelletje niet altijd de waarheid wat de minimum systeemeisen betreft. Zouden jullie dat niet willen doen? Testen of spelletjes nog wel draaien op een Pentium 166 of niet?

Johan Fertinel, Londerzeel

Een gokje: biologie en fysica, een 3 en een 4? Maar nu terzake: het is godsonmogelijk om games te testen op de manier die je zegt, en wel om verschillende redenen. Allereerst is de snelheid van de processor niet alleen bepalend. Het type grafische kaart, de snelheid van de harde schijf en de grootte van het interne geheugen zijn bijvoorbeeld ook belangrijke faktoren. Daarnaast heb jij nu toevallig een Pentium 166, maar iemand anders wil weer weten hoe het spel op een Pentium 233 loopt. Kortom: het uitzoeken hiervan alleen al zou veel meer dan een dagtaak zijn, wat we ons helaas niet kunnen veroorloven. Tenzij we van PU een tweemaandelijks blad gaan maken natuurlijk.

ANTI-BELG

Ik denk dat jullie tegen Belgen zijn. Oké, er staan brieven van Belgen in Yo! Post, maar ik heb nog nooit gezien dat een brief van een Belg brief van de maand is geworden.
Dit was de kritiek, voor de rest lees ik jullie blad nu al vier jaar en het is het beste gamesblad op de markt. Ga zo verder en vriendelijke groeten van een Belg.

Een gamefreak

Door alleen te zeggen dat PU het beste gamesblad op de markt is, wordt je brief niet automatisch uitgeroepen tot brief van de maand. Omdat we nu eenmaal veel meer Nederlandse lezers hebben dan Belgische (Belgen, doe hier iets aan!), is de kans ook veel groter dat een Nederlander de gelukkige wordt. De kans dat iemand wint die rood haar, een blauwe mountainbike, een spraakgebrek en zeven zussen heeft, is ook niet zo groot. En toch hebben we niets tegen zeven zussen...

BELAZERD

Ik voel me belazerd als trouwe N64-bezitter! Een paar maanden geleden heb ik voor Rogue Squadron en StarWars Racer een Expansion Pak gekocht. Nu er (na lang wachten) EINDELIJK weer eens een leuk spel op de markt komt (Donkey Kong 64), moet ik getverrr... 169 gulden betalen voor dit spel, met een zogenaamd GRATIS Expansion Pak! Als trouwe aanhanger van Nintendo (en Rare) word ik hier toch behoorlijk pissig van! Terwijl (volgens mij) in Engeland wel een aparte versie (zonder Expansion Pak) van dit spel te koop is (en dus een stuk goedkoper).
Dit is niet de eerste keer dat Nintendo dit soort geintjes flikt, kijk maar eens naar de prijsdaling van N64 van *ƒ* 499,- naar *ƒ* 349,- inclusief spel (!) binnen nog geen twee jaar! Neemt iedereen dit maar voor lief? Ik denk dat ik komend jaar maar voor de nieuwe Sony kies! NINTENDO SUCKS!

Eddy van den Berg

Yep, als je net een Expansion Pak gekocht hebt, betaal je voor Donkey Kong 64 eigenlijk zo'n twee joetjes te veel. Nintendo had natuurlijk gewoon twee versies op de markt moeten brengen. De enige troost is dat Donkey Kong 64 een geweldige game is. Misschien kun je iemand anders blij maken met een van de twee Expansion Pak's?

PING PONG

Het spel Pong is zo verslavend dat je er agressief van wordt. Ik beleefde met dit spel een hele enge avond. Het begon op de beruchte woensdagavond, de Champions League avond, de eerste wedstrijd in de tweede ronde. Ik speel op de PlayStation het spel Pong, ik kom eindelijk heel ver, loopt die PlayStation vast. De tranen stonden in mijn ogen, ik werd superkwaad. Ik ren de trap af, sla de deur dicht, om daarna mijn agressie af te reageren door de wedstrijd Chelsea-Feyenoord te kijken. Alhoewel, toen het 2-0 stond, werd ik opnieuw agressief, ik wilde naar boven rennen, maar... de deur

Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie ieder nummer de leukste, interessantste, slimste of gewoon idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.

De schrijver/schrijfster van de Brief van de Maand ontvangt naar keuze: óf Gran Turismo voor de PSX óf het PC-spel Traitors Gate. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar: Power Unlimited, YO! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.

!post

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED Postbus 98051006 AM Amsterdam
E-MAIL: POWER@BPA.NL

ging niet open. Ik had zo'n ontiegelijke klap tegen de deur gegeven waardoor hij klem bleef zitten. Ik schreeuwde het uit van woede. Ik was totaal verdoemd. Ik kwam er niet meer onderuit om naar die afgrijselijke wedstrijd te kijken. En dat allemaal door zo'n simpel spel. Toen het 3-0 bij de wedstrijd stond, dacht ik: deze wedstrijd moet ik zo snel mogelijk vergeten door op mijn PlayStation te spelen. Ik ramde tegen de deur en begon er alles aan te doen. Uiteindelijk ging de deur open en zag ik het licht. Ik ren naar boven en hoor opeens op de tv: DOELPUNT! Ik heb een doelpunt gemist! Waarom? Waarom? Allemaal door het simpele spel Pong. Kijk uit lezers! Pong is zo verslavend dat je er de pest aan krijgt!

Sander van Dijk

Beter aan Pong verslaafd dan aan Feyenoord. Oh, shit dat gaat ons abonnees kosten want die Rotterdammers hebben geen gevoel voor humor. Oh, shit dat hadden we beter niet kunnen zeggen. Uuuh, Cruz moet in het Nederlands elftal, Pauwe for president, we love Konterman. Zo weer goed?

KOPEN?

Ik heb een dilemma dat waarschijnlijk op dit moment bij meerdere vooruitstrevende gamers aanwezig zal zijn. Nu wij voor het eerst de beelden zien van de Sega Dreamcast, en hij nu ook echt in de winkel ligt, denk je bij jezelf dat je gek bent om deze console niet te kopen.
Alleen, one problem! Alle bladen blijven maar zeggen dat je even moet afwachten totdat we de eerste concrete informatie over de andere twee 'next generation' consoles krijgen, dus koop hem nog maar niet. En dat is nou juist wat je nog meer in verwarring brengt!
Dus twee vragen voor nu: moet ik een Dreamcast kopen (want mooi is hij wel!) en als ik er een koop, wat is dan het beste spel om mee te beginnen?

Harmen Hartholt, Kollumerzwaag

Als je wachten tot het einde van 2000 niet erg vindt, raden we je inderdaad aan geduld te hebben. Het is namelijk makkelijker kiezen als de PS2 en Dolphin daadwerkelijk bestaan dan nu de vergelijking op papier te moeten maken. Aan de andere kant is het niet zeker dat je de nieuwe consoles eind 2000 inderdaad in de winkel aantreft.
Als je de Internet-toepassing van de Dreamcast slechts als een leuk extraatje ziet en gewoon de beste console van dit moment wilt kopen, is er geen reden om te wachten. Natuurlijk moet je er dan Soul Calibur wel nog even bij kopen (zie de review in dit nummer).

DREAMCAST 2

Hoe denken jullie nu eigenlijk over de Dreamcast? Zelf heb ik er uiteindelijk toch maar een in huis gehaald, en ik moet eerlijk zeggen dat het mij allemaal meevalt. Het uiterlijk is wel gejat van Sony en de vier gamepoorten van de N64, maar technisch gezien zit ie solide in elkaar.
Ik heb de volgende games:
Sonic: speelt beter dan ik had durven verwachten. De 60 HRz optie is top, eindelijk geen boarders en een lekker snel spel.
Trick Style: ben het helemaal met jullie eens, geen topper, maar geinig om te spelen.
Sega Rally 2: de slechtste van allemaal: boarders, slowdown, en de besturing sucks in de sneeuw-stage.
House of the Death 2: deze heb ik gekocht om te zien hoe Dreamcast Naomi-games kon converten. Deze game lijkt werkelijk als twee druppels water op de arcade game, echt een topconversie naar Pal. Geen boarders, geen slowdown.
Soul Calibur: zelf ben ik niet zo'n liefhebber van vechtspelletjes, maar deze game heeft het gewoon voor mij; lekker makkelijk om mee te beginnen en pittig op de moeilijkste setting. Bovendien zijn de graphics fansupertasties.
Speed Devils: ziet er hetzelfde uit als op de PC (onder de naam Speed Busters), maar speelt op een of andere manier veel beter. Het uiterlijk is niet echt top, maar is wel gelijk aan de PC-versie.
Bovendien kan ik niet wachten op Crazy Taxi, de reden waarom ik de Dreamcast had gekocht. Ik hoorde dat Sega dat spel eindelijk heeft bevestigd.
Ik vraag me af of PlayStation 2 werkelijk zoveel beter wordt als de Dreamcast (grafisch gezien dan), want de screenshots tot nu toe overtuigen mij niet echt.

Ronald Kattevilder

BRIEF VAN DE MAAND

SEGA EN INTERNET

Bij deze wil ik graag mensen waarschuwen voordat ze een Dreamcast kopen. Ik heb de mijne namelijk gekocht bij de firma Dixons. Ik denk lekker te gamen en te Internetten, maar niet dus. Blijkt er geen Internet CD bij te zitten, die kun je dan weer in maart ophalen. Een beetje vreemd, want je leest nergens op de doos dat je niet kunt Internetten, dat lees je pas in de doos.
Toen kreeg ik een mailtje van Hotbit, dat bij hen de CD er wel bij zit. Een beetje vreemd, het moet toch niet uitmaken waar je 'm koopt? Ik naar Sega gemaild hoe dat nou zit, maar daar kreeg ik een raar antwoord. Zo van: de ene groothandel levert hem erbij, de andere niet. Een heel raar verhaal.
Als Sega zegt dat die CD erbij hoort, dan hoort die erbij en dan gaat die groothandel heus niet zeggen: 'Nou, laten we hem er maar uithalen en dan laten we de mensen maar in maart terugkomen.' Het Internet is wel al klaar, dus dat is helemaal raar. Sega zit te bluffen met het Internet en hun modem, maar je kunt het Internet dus nog niet op als je hem bij bepaalde zaken koopt. Heel raar. Dus goed opletten waar je hem koopt.
De spellen zijn wel aardig, niet echt spectaculair, maar wel aardig. Ik heb ook een N64 en PlayStation en de N64 doet echt niet onder voor die nieuwe Sega.

Tasso Kaleas

De officiële reactie van Sega Nederland luidt als volgt: 'Je kan in Nederland Internetten met elke Dreamcast zolang je er maar een Internet CD-Rom bij hebt.' Leuk en aardig, maar de Dreamcasts die via de officiële weg in de winkels terecht zijn gekomen, bevatten inderdaad alleen een kaartje met de mededeling dat je in maart de benodigde CD-Rom (eigenlijk GD-Rom) kunt afhalen. Winkels die de Dreamcast zelf geïmporteerd hebben, leveren wel vaak een CD-Rom erbij, zodat je wel meteen Internet op kunt. Overigens kun je ook dan nog niet on-line tegen anderen spelen, de games die tot nu toe zijn uitgebracht, zijn daar domweg niet op voorbereid. In het volgende nummer komen we uitgebreid terug op de Internet-mogelijkheden en -onmogelijkheden van de Dreamcast.

De Dreamcast valt zeker niet tegen. Sterker nog, het is op dit moment de meest krachtige console die er bestaat. De vraag is alleen of Sega op de wat langere termijn op kan tegen het PlayStation 2-en Nintendo-geweld dat eind 2000 los moet barsten. Wat dat betreft doet Sega in ieder geval slechte zaken in de Benelux, dat duidelijk achtergesteld wordt in vergelijking tot de rest van de wereld.

FASE 2

Oh, shit man, de tweede fase is zo… zo… zo… peeeeeep. Mijn cijfers sucken echt zwaar en hard, ik ga dit jaar dus niks doen. Kan ik later bij jullie komen werken? Dan kan ik nu met een gerust hart niks doen en ben ik toch verzekerd van een goeie baan en eeuwige roem, en dan kan mijn mammie trots op me zijn.
Dus als jullie nu ff w88, dan hebben jullie later een goede eindredakteur, reviewer, hardware redakteur en manusje-van-alles (geez, wat een oud woord). Kunnen jullie al die gasten die toch niks doen de laan uit sturen, oké? Please? Ik hoef nog maar drie jaar, dan ben ik meerderjarig. Nou, doeg!

Zappa, Zaandam

Tuurlijk, we zullen op je wachten. Bel maar als je zover bent. Enneh, op je eerste werkdag wel trakteren op slagroomtaart hè?

Win Win Win

PU heeft tien soundtracks van de game Tomorrow Never Dies weg te geven, de PSX-titel die vorige maand de cover sierde.
Als je deze soundtrack wilt hebben, geef dan antwoord op de volgende vraag:



Welke rol speelde de akteur die op 20 december om het leven kwam bij een auto-ongeluk jarenlang in de James Bond films?

Stuur je oplossing vóór 21 februari 2000 naar:

Power Unlimited
Postbus 9805,
1006 AM te Amsterdam
O.v.v. Tomorrow Never Dies prijsvraag

Power N

A2 Racer 4?

Veel gekker moet het niet worden: in de schappen kun je een schaamteloze kopie van A2 Racer tegen het lijf lopen van Pride Interactive, onder de titel Stedenrace.
A2 Racer was kwa spel al niet veel, maar dit werd nog enigszins goedgemaakt door het fantastische idee er achter. Snel vergeten dus.

Microsoft ook?

De geruchten dat Microsoft bezig is om een console te ontwerpen worden zo hardnekkig ontkend, dat het niet meer de vraag is of het waar is maar wanneer we 'm kunnen verwachten.
In de volgende PU lees je de laatste ontwikkelingen, want op de Consumer Electronics Show in Las Vegas zal hij dan eindelijk aangekondigd worden (volgens de hardnekkige geruchten). Uiteraard is Power Unlimited daarbij, dus hou de volgende PU én het Powerweb (www.powerweb.nl) in de gaten.

Gangsters

Hothouse Creations uit Engeland heeft bekendgemaakt dat *Gangsters 2*, de opvolger van de real-time strategy game met de verrassende naam Gangsters, eind dit jaar zal verschijnen.

Earth 2150

Slim van Topware om hun langverwachte game Earth 2150 te noemen, want dan kun je je wel wat uitstel veroorloven zonder dat het spel aan aktualiteit inboet.
In de PU van maart 1999 beoordeelden we deze game al met een 9,1. Tot op heden is ie echter nog niet verkrijgbaar geweest, maar daar komt nu verandering in als we Mindscape mogen geloven. Deze firma heeft namelijk de wereldwijde rechten van de game gekocht en zal 'm in het voorjaar gaan uitbrengen.
Goed nieuws voor gamers, maar een beetje mosterd na de maaltijd. Earth 2150 was een mooie concurrent geweest van Command & Conquer , maar nu is hoogstens sprake van een mooie concurrent van de C&C add on, die ongetwijfeld niet al te lang op zich zal laten wachten.
Earth 2150 heeft als ondertitel Escape from the Blue Planet en ligt dus dit voorjaar in de winkel.





Armageddon's Blade

Armageddon's Blade is geen contaminapilatie van twee recente films, maar de titel van een add on voor Heroes of Might and Magic III.
Zes nieuwe campagnes, vijfendertig nieuwe stand alone missies, zeven nieuwe heroes, twaalf nieuwe fantasiewezens, een aantal nieuwe draken, een nieuwe random map generator, een verbeterde map editor en tien nieuwe multiplayer maps moeten je over de streep trekken.
Uiteraard heb je de originele game ook nodig. Armageddon's Blade kost ƒ 59,95 en ligt nu in de winkel.
Meer informatie krijg je bij Guillemot (035-5288809), de distributeur van Ubi Soft.





ews



Volgend nummer

De vloedgolf van spellen is samen met de kerstman verleden tijd, maar toch verschijnt er nog genoeg interessante shit.
Onder voorbehoud tref je in het volgende nummer reviews aan van Resident Evil 3, Interstate 82, Star Trek: Hidden Evil, MDK 2, House of the Dead 2, Ace Combat 3, Eagle One, Imperium Galactica, Ronin, Slave Zero, Shadow Madness en Suikoden II.
PU nummer 3 ligt vanaf 21 januari in de winkel!

Fly on rails

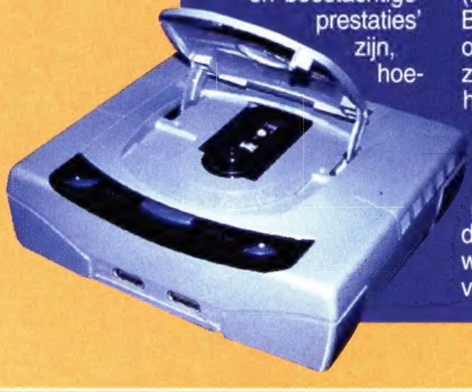
Twee spellen die in het verleden een zeer respektabele score gehaald hebben (respektievelijk 8,8 en 8,5) zijn Fly! en Railroad Tycoon II, beide voor de PC. Interessant, zul je zeggen, maar niet echt. Wel leuk is dat beide titels nu voor ƒ 29,95 in de winkel liggen onder het SoftKey-label. Voor meer info kun je bellen met TLC Domus (030-4953010).

Handy Lara

De term 'een handje vol' krijgt opeens een heel andere betekenis, want Lara Croft verschijnt in het tweede kwartaal van dit jaar ook op de Game Boy Color.
Core Design roept dat Lara's avonturen een openbaring zullen zijn van de mogelijkheden die de Game Boy Color biedt. We zijn zeer benieuwd!

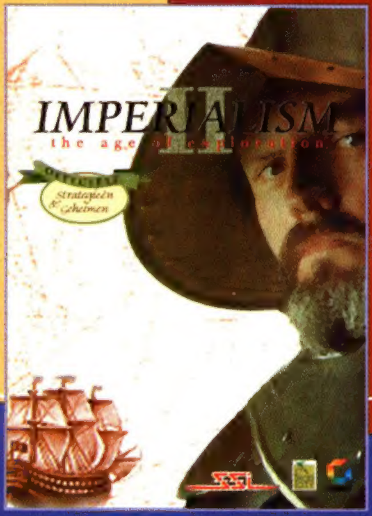
Power Retro

In het februarinummer van 1995 plaatste Kim van Gampelaere uit Berchem een oproep aan alle vrouwelijke inwoners van Nederland en België om eens een ander blad dan Flair en Libelle te lezen. Het aantal vrouwelijke lezers van PU is op dit moment nog niet echt hoog, dus na vijf jaar mag geconcludeerd worden dat haar noodkreet niet heeft geholpen.
In dezelfde maand werden de Sega Saturn en Sony PlayStation voorgesteld. Vooral van de PlayStation werd veel verwacht. Uitspraken als 'absolute wereldklasse', 'bloedsnel (33 MHz)' en 'beestachtige prestaties' zijn, hoewel voor de verwende gamer enigszins achterhaald, door Sony zonder meer waargemaakt. Het zou overigens nog tot ongeveer september duren voor beide apparaten in Nederlandse winkels hun opwachting maakten.
Omdat de verzoeken om een maandelijkse Top 10 maar bleven binnenstromen en PU dit soort dingen dan maar meteen dingen liever iets groter aanpakt, kwamen er maar liefst drie 'Top Tienen'. De eerste plaatsen werden bezet door Donkey Kong Country (SNES), The Lion King (MegaDrive) en King's Quest VII (PC).
Ben waagde het om een spel op dezelfde eenzame hoogte als Doom te stellen, en wel Magic Carpet. Helaas was de game niet voor iedereen weggelegd, want je had hiervoor maar liefst minimaal een 486 met 4 Mb RAM nodig, hoewel een Pentium met 16 Mb RAM aan te raden was!
De uitslag van de eerste officiële Power Unlimited enquête leverde een aantal verrassingen op. Eikel van het jaar werd de door vijanden gehate en door vrienden aanbeden Marcel Beeks, beter bekend onder de naam Mortal Marcel, gevolgd door Hans van der Togt en minister Ritzen. Kanjer van het jaar werd Pamela Anderson. In de categorie geheime liefde scoorde Klazien uit Zalk hoog en opvallend veel lezers hadden 'trouwen met Pamela Anderson' als plan voor 1995.





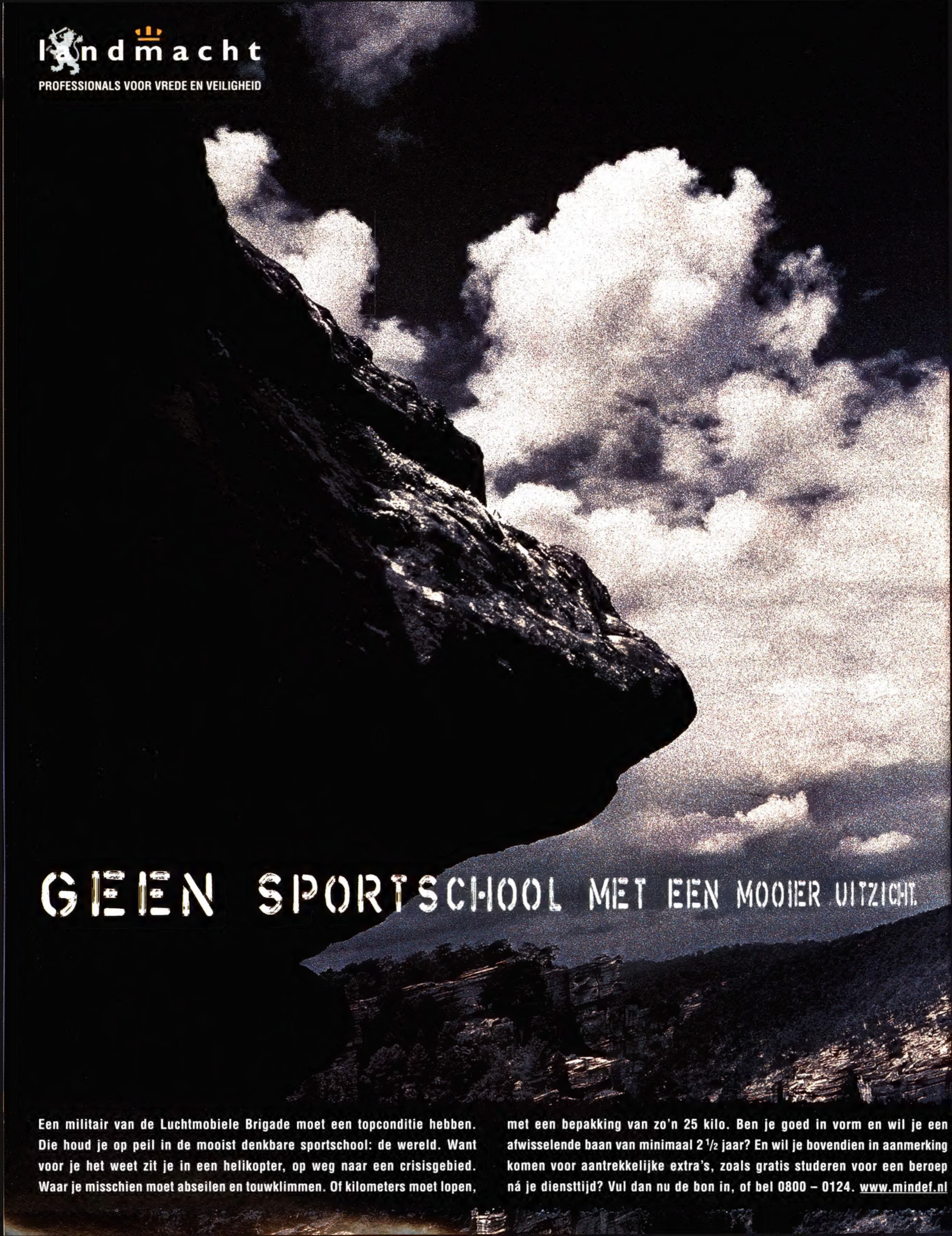
Zoek je een boek?





Sybex brengt voor de liefhebber twee interessante en volledig Nederlandstalige boeken op de markt: Officiële strategieën & geheimen voor Imperialism II en Onofficiële strategieën en geheimen voor Starcraft multiplayer. Waarom het ene onofficieel is en het andere officieel is ons een raadsel maar dat zal wel iets met rechten te maken hebben.

Als lezer merk je hier niets van en dat is het belangrijkste.
Het 259 pagina's dikke boek over Imperialism II helpt je de game uit te spelen en kost ƒ 29,95 (ISBN: 90-4190-671-1).
Het andere boek is, zoals de titel al aangeeft, gericht op de multiplayer-versie van Starcraft, is 150 pagina's dik, kost ƒ 19,95 en begeleidt je ook meteen bij je eerste stappen op Battle.net, het netwerk van Blizzard Entertainment. Het ISDN-nummer is 90-4190-741-6.


landmacht
PROFESSIONALS VOOR VREDE EN VEILIGHEID
GEEN SPORTSCHOOL MET EEN MOOIER UITZICHT.
Een militair van de Luchtmobiele Brigade moet een topconditie hebben. Die houd je op peil in de mooist denkbare sportschool: de wereld. Want voor je het weet zit je in een helikopter, op weg naar een crisisgebied. Waar je misschien moet abseilen en touwklimmen. Of kilometers moet lopen,
met een bepakking van zo'n 25 kilo. Ben je goed in vorm en wil je een afwisselende baan van minimaal 2 1/2 jaar? En wil je bovendien in aanmerking komen voor aantrekkelijke extra's, zoals gratis studeren voor een beroep ná je diensttijd? Vul dan nu de bon in, of bel 0800 – 0124. www.mindef.nl


LUCHTMOBIELE
BRIGADE

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen.

GAME BOY (COLOR)

Duke Numem (december)	8,6
Grand Theft Auto (januari)	8,5
Mission: Impossible (november)	8,4
WWF Wrestlemania 2000 (januari)	8,2
Worms: Armageddon (november)	8,2

NEO GEO POCKET

Mini Puzzle Bobble (december)	8,8
Neo Geo Cup '98 Plus (december)	8,0

NINTENDO 64

Donkey Kong 64 (december)	9,3
Rainbow Six (december)	8,6
Rayman 2 (november)	8,3
Jet Force Gemini (december)	8,0

DREAMCAST

Speed Devils (januari)	8,5
Jimmy White's Cueball 2 (januari)	8,4
Incoming (januari)	8,4

PLAYSTATION

Final Fantasy VIII (november)	9,5
Quake 2 (november)	9,3
Formula One 99 (november)	9,3
Crash Team Racing (december)	9,1
Tomorrow Never Dies (januari)	9,0
Grand Theft Auto 2 (januari)	9,0
Prince Naseem Boxing (december)	9,0
Le Mans 24 Hours (januari)	8,9
Spyro 2 (december)	8,9
UEFA Manager (november)	8,9
FIFA 2000 (december)	8,8
Mission: Impossible (november)	8,6
Magical Tetris Challenge (januari)	8,5
LMA Manager (december)	8,5
This is Football (december)	8,4
Shadowman (november)	8,4
UEFA Striker (november)	8,4
Dino Crisis (december)	8,3
Sled Storm (december)	8,1
Madden 2000 (januari)	8,0
Urban Chaos (december)	8,0
Demolition Racer (november)	8,0
Ronin Blade (november)	8,0

PC CD-ROM

Rally Championship, Edition 2000 (januari)	9,3
Nocturne (januari)	9,0
Indiana Jones and the Infernal Machine (dec.)	9,0
MS Flightsimulator 2000 (december)	9,0
Theme Park World (januari)	8,9
Rayman 2 (december)	8,9
FIFA 2000 (december)	8,9
Half-Life, Opposing Force (januari)	8,8
Gabriel Knight 3 (december)	8,8
Daikatana (december)	8,8
Driver (november)	8,8
Homeworld (november)	8,8
Supreme Snowboarding (november)	8,8
Grand Theft Auto 2 (november)	8,8
The Longest Journey (december)	8,7
NBA Inside Drive 2000 (november)	8,7
Revenant (november)	8,6
Flanker 2.0 (januari)	8,5
Sega Rally (januari)	8,5
Armored Fist 3 (januari)	8,4
Pharaoh (december)	8,4
Tomb Raider IV (december)	8,4
Extreme Biker (november)	8,4
Slave Zero (november)	8,4
Creatures 3 (januari)	8,3
Flight Unlimited 3 (december)	8,3
Faust (november)	8,3
I-War Deluxe, Defiance (januari)	8,2
Abomination (januari)	8,2
X-Beyond The Frontier (november)	8,2
Alien Nations (januari)	8,1
Gorky 17 (december)	8,1
Tarzan (januari)	8,0
Madden 2000 (januari)	8,0
Nascar 3 (december)	8,0
Omikron: The Nomad Soul (december)	8,0
Grand Prix 500 (november)	8,0

Power Top 10

In samenwerking met Dutch Interactive Charts

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere budget-titels tegenkomen.
Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

Top 10 NINTENDO 64

1	[illegible]	Jet Force Gemini
2	(1)	Rayman 2
3	[illegible]	Carmageddon
4	[illegible]	Worms Armageddon
5	(2)	Goldeneye
6	[illegible]	South Park
7	[illegible]	Mario Kart
8	(7)	Star Wars Racer
9	[illegible]	Mario Golf
10	[illegible]	Pokémon Blue





Top 10 PC

1	[illegible]	A2 Racer 3
2	[illegible]	FIFA 2000
3	[illegible]	Driver
4	[illegible]	Theme Park World
5	[illegible]	RollerCoaster Tycoon
6	[illegible]	Rayman 2
7	[illegible]	Grand Theft Auto 2
8	[illegible]	Mortyr
9	(1)	Age Of Empires 2
10	[illegible]	Airline Tycoon

Top 10 PLAYSTATION

1	[illegible]	FIFA 2000
2	[illegible]	Final Fantasy VIII
3	[illegible]	Tarzan
4	[illegible]	Formula One 99
5	[illegible]	Crash Team Racing
6	(10)	Metal Gear Solid, Special Missions
7	[illegible]	Driver
8	[illegible]	Tekken 3 (Platinum)
9	[illegible]	Spyro 2
10	[illegible]	Tomorrow Never Dies



Colin McRae Rally 2

Als een van de weinige journalisten mocht ondergetekende een eerste blik werpen op de opvolger van de in mijn ogen de beste rallygame ooit verschenen op console: Colin McRae Rally.

GEÏMPONEERD

Net als Boris in het vorige nummer schreef over Gran Turismo, is het een moeilijke opgave van een bijna perfekt spel een opvolger te maken die nog vetter is, en dat geldt dan natuurlijk ook voor Colin McRae. Echter, van wat ik in dit vroege stadium gezien heb, gaat deel 2, net als bij Gran Turismo, z'n voorganger op zeker overtreffen.
Ik heb een paar tracks kunnen rijden en ik kan niet anders zeggen dan dat ik behoorlijk geïmponeerd was.

BUMPER LOS

Zo zag ik al meteen dat de wagens er nog beter uitzagen dan in het eerste deel en die zijn inderdaad, volgens de aanwezige technische man, flink door de molen gehaald. Resultaat is een wagen die er nog echter uitziet met, in bepaalde views, een zichtbare bijrijder.
Ook de car-damage is beter uitgewerkt. Zo gaan bepaalde onderdelen van de auto niet meer in één keer stuk maar hangt na een botsing bijvoorbeeld de achterbumper los en sleept deze een tijdje achter je aan tot je een flinke jump maakt.

De tracks die ik gezien heb, zagen er werkelijk bijzonder realistisch uit. Niet zo vreemd, want voor dit tweede deel is een groot aantal mensen van Codemasters de halve wereld over gereisd om elke vierkante centimeter van de betreffende parcours vast te leggen. Deze keer zie je dan ook meer dingen in de omgeving als telefooncellen, pubs, landhuizen et cetera.

HULP VAN EXPERTS

Natuurlijk is ook het rijden van de wagens kritisch bekeken. Colin McRae en bijrijder Nicky Crist hebben daar overigens een belangrijke rol in gespeeld. Ze hebben naar aanleiding van deel 1 de Codemasters crew veel tips gegeven om een en ander nog realistischer te maken en ook tijdens de ontwikkeling van dit tweede deel is hen regelmatig om advies gevraagd.

Zo hebben de wagens nu een onafhankelijke vering van alle vier de wielen. Tijdens het rijden merkte ik overigens ook dat de wagens nóg beter luisteren, waarbij met name het slipgedrag in de bochten net ietsje vetter is geworden.
Bij de pogingen deel 2 van nog realistischer rijgedrag te voorzien hebben ook mensen van Ford een belangrijke rol gespeeld en de nodige technische input gegeven op het gebied van de telemetrie.

NOG WERK TE DOEN

Zoals gebruikelijk bij sequels is er ook in dit tweede deel van alles een beetje meer: meer landen waar gereden wordt, meer auto's, meer details et cetera.
Wat ook het vermelden waard is, is dat de game op zowel PC als PlayStation wordt uitgebracht en dat er voorlopig geen kans is op een Dreamcast-versie. De PSX- en PC-versie worden overigens onafhankelijk van elkaar ontwikkeld en van 'poorten' is dus geen sprake.
Of de geplande releasedatum gehaald wordt is echter maar de vraag. Zoals bekend is Codemaster een ontwikkelaar die niet schroomt een game die in hun ogen nog net niet perfekt is, onverbiddelijk terug naar het testlab te sturen (zie Prince Naseem) en aan de versie die ik gespeeld heb, moest volgens de makers nog een heleboel gebeuren.
We wachten met spanning af, en aan de heren van het PU-testteam kan ik vast zeggen: afblijven, Colin McRae 2 is gereserveerd voor mij!

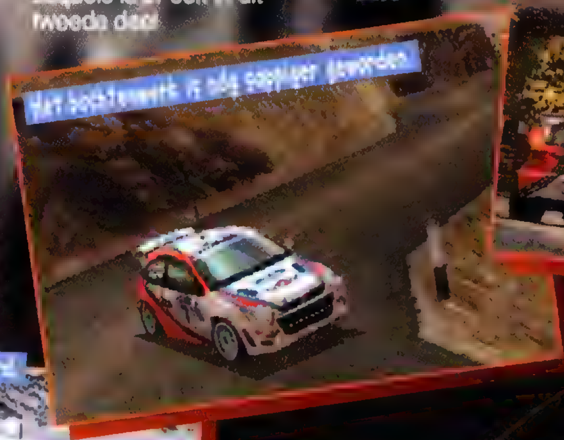
Power RAPPORT

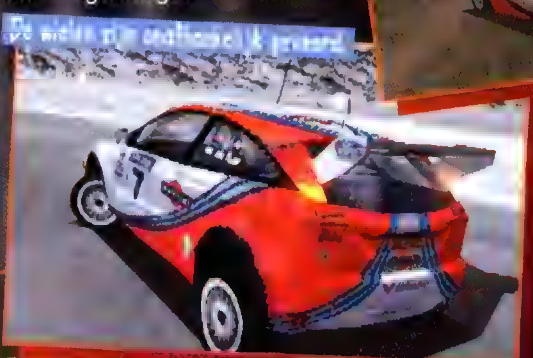
PLAYSTATION
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atari Soft
Wordt verwacht: Mei 2000

Zoals het er nu uitziet, gaat Colin McRae 2 ongelofelijk aas-kicken. Mijn kop eraf als dit niet de beste rally consolegame van 2000 gaat worden. (Gelieve dit niet letterlijk te nemen.)
ED


Colin is overgestapt van Subaru naar Ford


De weersomstandigheden kunnen tijdens de race veranderen


Het bochtenwerk is nóg soepeler geworden


De wielen zijn onafhankelijk geveerd.




Meer aandacht voor de omgeving

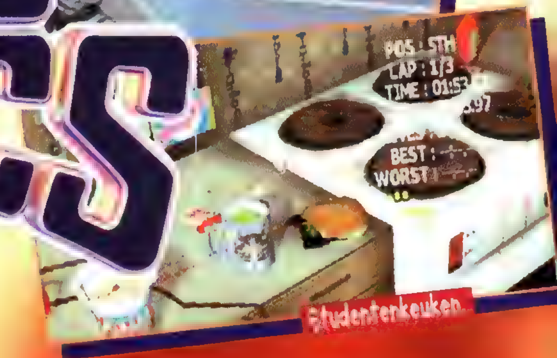


Niet op z'n staart trappen!

Hé lopen eikel.



MM zonder autootjes, het is even wennen.



Studentenkeuken.

MICRO MANIACS

Bewust hebben de ontwikkelaars van Micro Machines gekozen voor een nieuwe titel want dit vierde deel wordt deze keer helemaal anders.

NIET MEER RIJDEN

Micro Machines is al vele jaren dé topper op het gebied van miniatuur-racen. Het eerste deel verscheen al bijna zeven jaar geleden! En hoewel het gebruikelijk is om geroutineerd op zo'n succes voort te borduren, hebben ze bij Codemasters tot mijn grote verrassing het roer omgegooid.
Natuurlijk is een groot aantal dingen bij het oude gebleven maar, en dat mag je toch op z'n minst opmerkelijk noemen, we hebben in dit deel geen auto's meer!
Ja, ik moest ook even slikken, Micro Machines zonder auto's dat is toch iets als Tom zonder Jerry, Kuifje zonder Bobby, Hazes zonder bier.

LOPEN!

In MicroManiacs is het rennen geblazen. In plaats van kleine autootjes, bestuur je nu een achttal hardlopertjes, zoals bijvoorbeeld in Running Wild.
Toch doet het spel meteen vertrouwd aan. De levels die ik te zien kreeg en gespeeld heb, hebben echt de Micro Machines feel en het geheel speelt zich dan ook af in bekende settings als een keuken, een slaap- en huiskamer et cetera. De besturing van de lopertjes, die allemaal hun speciale powers hebben (tornado's, vuurballen etc.) gaat erg soepel. In mijn ogen heb je deze runners zelfs beter onder controle dan de wagens van vroeger.

HUMOR

Kwa spelopzet is er niet veel veranderd. Eén tot en met vier spelers kunnen aan de slag op 32 tracks in Single Player, Time Trial, Challenge en Versus en twee Multiplayer modes. De bedoeling is nog steeds zo snel mogelijk het parcours af te leggen waarbij degene die uit beeld verdwijnt, afvalt.
De graphics zijn echt prachtig en volledig 3D en de uitwerking weer even humoristisch als we gewend zijn.
Hoewel de verantwoordelijke technicus van Codemasters zich herhaaldelijk verontschuldigde voor de bugs in deze zeer vroege versie, lijkt het me zeer waarschijnlijk dat de Micro Machines fans ook dit deel zeer zullen waarderen, ondanks het ontbreken van de hen zo vertrouwde autootjes.

Power RAPPORT

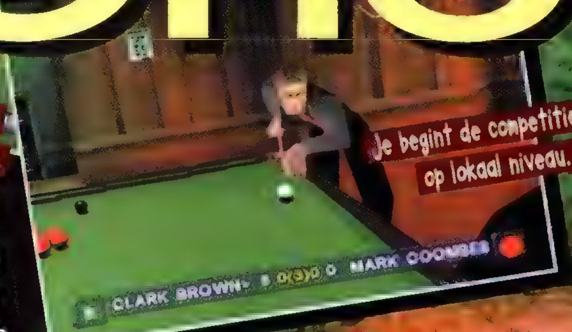
PLAYSTATION
[illegible]

[illegible]

World Championship Snooker



De hulp van de computer is onmisbaar voor beginners.



Je begint de competitie op lokaal niveau.

Pool- en snookergames worden steeds populairder en ze worden steeds beter ook.

JUST SNOOKER

Codemasters heeft bij hun nieuwste snookergame getracht de sfeer zoals we die van de TV-uitzendingen kennen, zo goed mogelijk weer te geven.
Deze keer dus geen bruin café of cyberplace, ook geen darten, fruitmachines of damspelletjes; nee, gewoon snookeren en dan zo realistisch mogelijk. World Championship Snooker heeft alles weg van de real thing en dat geldt niet alleen voor de gameplay. Ook de opzet is helemaal gebaseerd op de manier waarop in Engeland de snooker-competities in elkaar zitten. Dat houdt in dat, wanneer je voor de Championship mode kiest, je niet zomaar kan spelen op de topspelers die je misschien van de TV kent. Je zult je helemaal via lokale wedstrijdjes moeten opwerken tot het niveau waarop je de Hendry's en O'Sullivans tegen zult komen. Want, als alles goed gaat, is op dit moment het contract getekend dat er voor zorgt dat in deze game inderdaad vrijwel alle kopstukken uit de snookerwereld aanwezig zullen zijn.
Naast de Championship mode kun je natuurlijk ook kiezen voor een toernooi of een enkele wedstrijd en is er een Masterclass training waar zelfs de meer ervaren snookerspelers volgens mij nog wat van kunnen leren.

SERIES

Als je het spel begint te spelen, heb je echt een beetje het gevoel alsof je meedoet aan zo'n Engelse snookerwedstrijd. Het commentaar is van een bekende TV-presentator, het publiek applaudiseert beschaafd en de view concentreert zich op het laken.
Ik heb zelf een half uurtje de virtuele keu mogen vasthouden en ik moet zeggen dat ik binnen no-time lekker aan het stoten was. Dankzij de (optionele) computerhulp kun je precies zien waar je de bal moet raken en welk effekt je eventueel moet geven. Sterk punt daarbij is dat er ook rekening gehouden wordt met de loop van de witte speelbal zodat de geoefende gamers echte series op kunnen bouwen.
Ik had alleen wat moeite de verschillend gekleurde ballen te onderscheiden maar ja, ik ben dan ook een beetje kleurenblind. Zielig he?

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft
Wordt verwacht: April 2000

Ik denk dat World Championship Snooker een spel gaat worden die alle sportieve gamers aan zal spreken. Biertje zonder schuim erbij en knal die ballen in de pockets.



MDK stond voor Murder, Death, Kill maar ook voor Max, Doc en Kurt; het opmerkelijke trio dat de wereld moest zuiveren van weirde aliens. In deel 2 zijn ze terug in een groter, flitsender en zo mogelijk nog knotsgekker avontuur.

HARDCORE CARTOON

Het originele MDK kreeg lovende kritieken maar werd door diverse reclamecampagnes gebracht als een hardcore action game en dat was het maar ten dele. MDK had ook bizarre humor en fantasievolle werelden en natuurlijk de cartoonhelden Kurt, Max en Doc.
Dit trio staat weer klaar om te schitteren in MDK 2 dat wederom vette aktie alsmede zeer tekenfilm-achtige settings vol komische noten in petto heeft.

FRIS EN FONKELEND

De Dreamcast- en de PC-versie die aan de pers bij distributeur Infogrames getoond werden, verschillen zo op het eerste gezicht niet zo heel veel van elkaar. Beide games zien er fris en fonkelend uit en de Dreamcast-versie doet absoluut niet onder voor de PC. Totdat je natuurlijk bij de PC de resoluties omhoog ramt, dan zie je wel grafische verschillen. Maar in de twee bèta's die we zagen, was bij de Dreamcast de schaduwwerking wel al geïmplanteerd en bij de PC (nog) niet. En het moet gezegd worden dat dit op de DC dus echt vet mooi gedaan is.
Het verhaal en de game is natuurlijk precies hetzelfde; het komt er op neer dat Kurt (de held met de sniperhelm), Max (de zespotige robotdog) en Doc (de lollige professor annex brein achter alle snufjes van Kurt en Max) wederom de strijd met de aliens aangaan.

VEELZIJDIG TRIO

Kurt kan snipen, sneaken, zweven (dankzij zijn ingebouwde parachute) en een keur aan wapens gebruiken. Max is de meest snelle van de drie, hij rent op twee poten en heeft er dus nog vier over om te knallen. Het is erg leuk om een sigaarrokende hond met vier uzi's tegelijk in de rondte te zien blasten.
De Doc levert de meest afwijkende gameplay op; hij heeft twee inventory's en kan allemaal objekten verzamelen. De verschillende objekten moet hij met elkaar combineren.
De Doc zal het meest moeten klimmen en puzzelen en dit levert eigenlijk een soort adventure gedeelte op, daarnaast kan hij ook bizarre wapens maken. Wanneer je bijvoorbeeld plutonium met een broodrooster combineert, heb je een plutonium-shooter of hij kan zomaar een 'leaveblower' in elkaar knutselen. Hier kan hij de aliens omver mee blazen zodat ze in de afgrond of in de bek van een vleesetende plant terechtkomen. Lekker!

MULTIPLAYER

Op de vraag hoe het met multiplayer gesteld was, kreeg ik een enigszins bedroefend antwoord: 'There' s none!' MDK 2 moest en zou een pure single player experience worden die je helemaal opzuigt en dat is de fokus van de makers geweest.
Zoals het er nu naar uitziet komt het dan ook dubbel en dwars goed met die single player, alleen had ik wel wat bizarre deathmatches kunnen bedenken want de drie verschillende karakters leveren stuk voor stuk een andere gameplay op.
Misschien komt er na de release wel een patch of add-on, maar waarschijnlijk is dat wishfull thinking.

RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: BioWare Corp
Distributeur: Infogrames
Wordt verwacht: Februari 2000



PowerWeb update

http://www.powerweb.nl



IT'S ALL NEW!!

De PowerWeb Update zal deze maand helemaal in het teken staan van het nieuwe PowerWeb. Heb je het nog niet gezien? Ga dan snel naar www.powerweb.nl maar lees eerst even verder.

PFFF... HARD GEWERKT

We hebben er twee maanden hard aan gewerkt en het resultaat mag er wezen, al zeggen we het zelf. Het nieuwe PowerWeb is mooier, duidelijker en vooral overzichtelijker dan zijn voorganger die toch al weer een paar jaartjes oud was. Er zijn een paar dingen die je zult missen zoals de Cheats en Tricks maar laten we eerlijk zijn, dat was het afgelopen jaar toch al nauwelijks geupdate. Het probleem is dat het gewoon te veel werk is om alle cheats die uitkomen handmatig in de site te zetten. Het is niet onwaarschijnlijk dat we overstappen op een speciaal databasesysteem voor de cheats zodat die ook weer op de site te vinden zullen zijn.
In de tussentijd kun je natuurlijk terecht op het forum waar een speciaal gedeelte is gemaakt waar bezoekers terecht kunnen met speciale verzoeken of cheats die ze eerder hebben gevonden dan wie dan ook. Natuurlijk checken wij het forum ook regelmatig bij het samenstellen van Eeuwig Leven.

DE MAILINGLIST

O ja, die mailinglist. Ik hoor de trouwe PowerWeb bezoekers al denken: 'wat is de deal met die mailinglist.' Nou, dat zat zo: Mark zou het gaan verzorgen maar bedacht toen dat ie het groter wilde aanpakken. Dus niet alleen een maandelijkse inhoudsopgave in je digitale brievenbus maar gratis gamesnieuws zomaar patsboem in je mailbox. Een soort kleine digitale mini-PU eigenlijk.
De eerste editie is ondertussen al de deur uit en als jij je ook wilt aanmelden voor dit geweldige initiatief, check dan even het speciale aanmeldformulier op de site.
Enneh… lezers die zich in het verleden al een keer hebben aangemeld, hoeven dat niet nog een keer te doen. Als je je wilt afmelden kan dat ook op het PowerWeb.

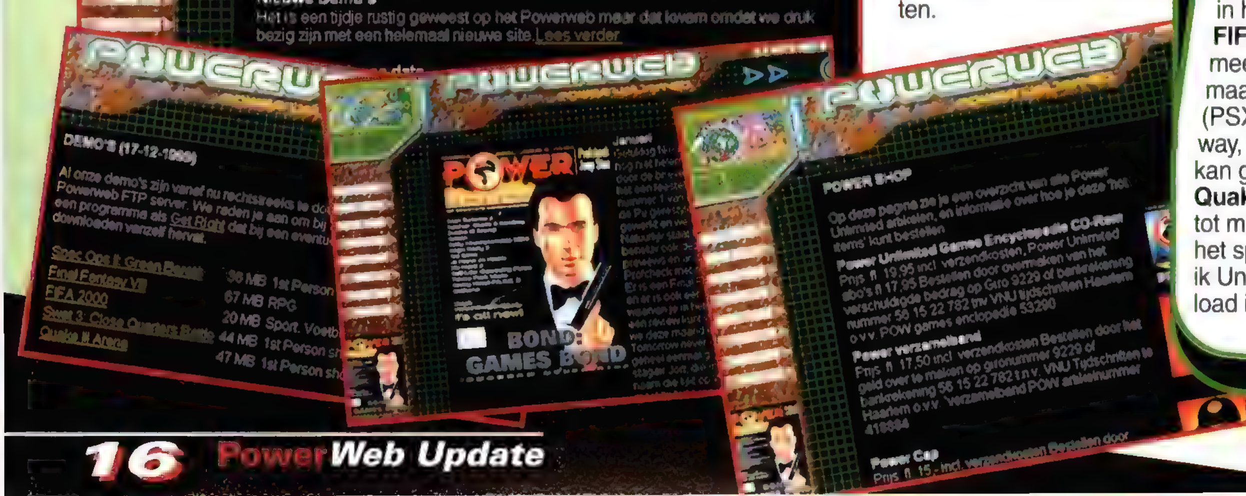
NIEUWS

Maar je hoeft natuurlijk niet te wachten totdat het laatste gamesnieuws per e-mail bij je komt of in papieren vorm bij je door de brievenbus valt. Je kunt ook gewoon het nieuws checken op de nieuwspagina's.
Het is de bedoeling dat dit na verloop van tijd het belangrijkste onderdeel van de site gaat worden want dat is natuurlijk waar het een boel PU lezers om te doen is. Je begrijpt dat de PowerWeb redaktie niet zo groot is als de redaktie van het blad dus dat de nieuws updates in eerste instantie een paar keer per week zullen plaatsvinden maar wie weet, misschien zijn we in de toekomst wel zo groot dat we een paar keer per dag kunnen updaten.

DEMO'S

Ook als het op demo's aankomt, zijn we weer helemaal in da house want op dit ogenblik zijn we de snelste Nederlandse FTP server waar de nieuwste gamedemo's te krijgen zijn. Onze Demo afdeling wordt een keer per week geupdate.
In het kadertje kun je lezen welke demo's er op het ogenblik van het schrijven beschikbaar waren, als jij dit leest, zijn dat er nu natuurlijk al weer wat meer.





DEMO TIME

De volgende demo's kun je van het vernieuwde PowerWeb downloaden. Check ook even welke titels er inmiddels zijn bijgekomen.
Spec Ops II: Green Barets (36 Mb) garandeert hardcore 1st person aktie waar ze het bij Novalogic nog wel eens warm van zouden kunnen krijgen.
Final Fantasy VIII (67 Mb) In het vorige nummer heb je alvast een voorproefje gekregen van Final Fantasy VIII voor de PC. Check de demo voordat je het spel in huis haalt.
FIFA 2000 (20 Mb) is waarschijnlijk de meest complete voetbalgame op de PC maar wat mij betreft is ISS Pro Evolution (PSX) het spel dat je moet hebben. Anyway, de demo is maar 20 Mb dus het kan geen kwaad om even te checken.
Quake III: Arena (47 Mb) is al betiteld tot multiplayer game van 2000 terwijl het spel pas net uit is. Persoonlijk vind ik Unreal ook wel dope maar de download is zeker de moeite waard.

ScreenShots

Onder redaktie van Sara







Three Kings

Three Kings is een verrassend oorlogsdrama/zwarte komedie. Het is 1991 en Operation Desert Storm in Irak is net afgelopen. Drie Amerikaanse soldaten zijn van plan om rijk naar huis te keren en smeden een plan om door Saddam uit Koeweit gestolen goud, te roven.

TOP-CAST

De Drie Koningen worden gespeeld door de even sarcastische als aantrekkelijke held George Clooney, een ijskoude Ice Cube en good guy Mark Wahlberg. Een top-cast dus voor een film die drijft op testosteron: geharde kerels in leger-outfit, zwaaiend met guns, gewelddadig maar ook slim, cynisch maar met het hart op de juiste plaats. Het Amerikaanse hart wel te verstaan want het enige minpuntje aan de film is dat er natuurlijk weer vreselijk hoog van de toren geblazen wordt over het fantastische Amerika als Land of the Free enzovoorts. Maar dat valt te verwachten bij een oorlogsfilm uit Hollywood.

TEILTJE

In eerste instantie zijn de drie militairen, in hun kielzog gevolgd door een jonge onervaren redneck soldaat en een fanatieke journaliste en haar cameraman, alleen uit op de buit. Maar gaandeweg wordt het belangrijker om een groep verzetsstrijders uit Irak te laten ontsnappen.
De film heeft twee invalshoeken; het laat naast Amerika als superieure natie ook het geweld en de onverschilligheid van de Amerikaanse soldaten tegenover de Irakezen zien. Maar uiteindelijk hebben de drie soldaten uiteraard toch zo'n groot hart dat het gevoel voor de Irakese medemens de hebzucht overwint. (Mogen we nu even een teiltje).



SNEL, HARD EN GEESTIG

De kracht van Three Kings ligt dan ook niet in dit sentimentele, moralistische gedeelte maar juist in de aktiescènes, gefilmd met een bewegende camera waardoor het geheel realistisch overkomt. De beelden volgen elkaar snel op en extreem gewelddadige scènes worden verlicht met een dosis goede grappen. Afwisselend zit je trillend van ellende èn trillend van het lachen op je stoel. Three Kings is een van de betere oorlogsfilms ooit gemaakt, snel, hard en geestig.

NO ROMANCE

Regisseur is David O. Russel, die eerder voor de cynische relatie-komedie Flirting With Disaster tekende. Van liefdesrelaties en romantiek is in Three Kings nauwelijks sprake, dit is een film voor stoere mannen! Het enige gevoelige moment zit in een briljante scène waarin Mark Wahlberg, door de Irakezen ingesloten in een bunker vol gestolen mobieltjes, erin slaagt zijn liefhebbende vrouw in Amerika aan de lijn te krijgen. Om vervolgens een paar warme 'I love you's' tegen haar uit te spreken alvorens op zijn bek te worden gemept door de vijand!

PROBLEMEN

Op de set waren de relaties een stuk minder warm; George Clooney schijnt voortdurend met regisseur O. Russel in de clinch te hebben gelegen. Hoewel Clooney heeft gezegd 'nooit meer'



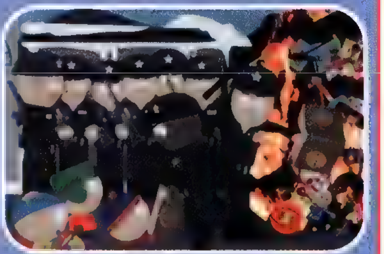
met O. Russel te willen werken, is zijn rol van Captain Archie Bates een van zijn beste tot nu toe.
En afgezien van alle problemen heeft de film in Amerika op voorhand al $35 miljoen opgebracht. En in ieder geval is er één samenwerking uit voorgekomen, die tussen Clooney en Wahlberg. De laatste speelt in de film getiteld Metal God, geproduceerd door Clooney en het duo heeft samen de hoofdrol in wat de blockbuster van deze zomer moet worden: The Perfect Storm.

Vanaf 24 februari in de bioscoop.

South Park



SouthPark, Bigger, Longer & Uncut is de titel van de eerste bioscoopfilm over de naargeestige kids: Stan, Kyle, Kenny en Cartman.

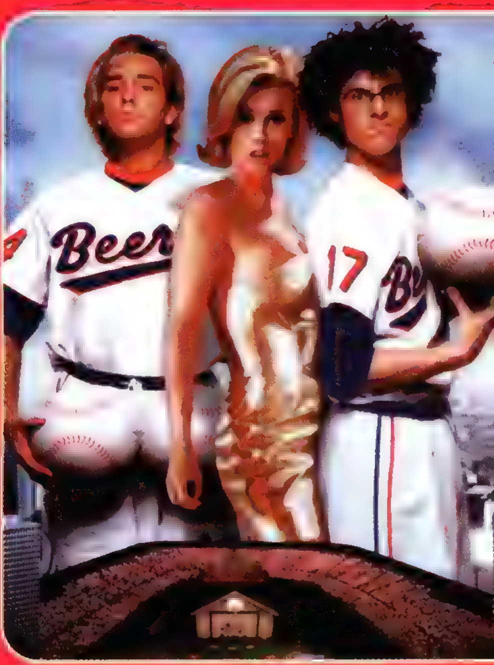


Het verhaal in een notendop: een X-rated film brengt de hoofden van het South Park viertal zodanig op hol dat er door hun toedoen zelfs een oorlog uitbreekt tussen Canada en Amerika. Ondertussen beramen Saddam Hussein en Satan hun eigen wereldvoring. Aan Cartman & friends de taak de aarde te redden.
Wederom een hoop gescheld, gevloek en smerige praatjes van de leukste geanimeerde etterbakken van dit moment.

Vanaf 3 februari in de bioscoop.

BASEketball

Trey Parker en Matt Stone, bedenkers van South Park, zijn ook als akteur te zien in de melige video BASEketball, van de regisseur van Naked Gun.



BASEketball gaat over twee losers wiens leven draait om babes, brews & balls. Wanneer ze in hun achtertuin een nieuw balspel uitvinden, wordt dit direkt de nationale hype.
De twee sukkels groeien uit tot nationale helden... met alle gevolgen van dien.
Melig, melig, melig!!!

BASEketball ligt nu in de videotheek.

bonuslevel

neem nu een

JAARABONNEMENT

POWER UNLIMITED 12 NUMMERS

op POWER UNLIMITED en ga voor

1 Lara Croft-vulpen met de speciale giftbox



OF

2 Vette korting van ƒ12,90

Neem dus nu een jaarabonnement voor ƒ 65,40 met gratis de Lara Croft-vulpen of ga voor de korting van ƒ 12,90

Vul snel de antwoordkaart in of bel

023 - 5566789

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN

Ik had al een tijdje wat geruchten over haar gehoord, en de afgelopen maanden ook al een aantal foto's op het net gezien, maar mijn eerste daadwerkelijke ontmoeting met haar op de E3 in 1999 overtrof zelfs mijn stoutste verwachtingen. God, wat was ze mooi!

IN PRIVATE

Nu zijn we inmiddels dik een half jaar verder en vind ik dat ik haar wel met jullie mag delen. Ik ben geen egoïst want ook al ben ik nog steeds niet op haar uitgekeken, ik vind gewoon dat iedereen van haar moet kunnen genieten.
Ze kwam vorige maand voor het eerst bij ons langs, hier op de redaktie, en ook mijn collega's waren meteen verslingerd. Je had haar moeten zien binnenwandelen joh! Die lichaamsbewegingen... om nog maar te zwijgen over haar looks. Echt, het was dringen geblazen toen ze zich nestelde in onze testruimte. Bijna ontaardde dit zelfs in een knokpartij tussen Mark, Ed en mijzelf (ik werd toch lichtelijk jaloers) omdat we haar alledrie tegelijk wilden betasten, terwijl ze toch echt maar twee mannen tegelijk aankan. Uiteindelijk heb ik de twee heren maar voor laten gaan, ik had immers al vaker eventjes met haar gespeeld.
Toen het duo de ruimte voldaan verlaten had, zag ik mijn kans schoon en dook ik erin om haar eens 'in private' echt goed te leren kennen.

PITTIGE TANTE

Toen ze een paar jaar geleden al eens van zich deed spreken, liepen velen nog langs haar heen, maar nu ze inmiddels volgroeid is, kan ze simpelweg niet meer genegeerd worden.
Echt, nooit eerder heb ik zo'n beauty onder mijn vingers gehad. Maar ja, wat wil je met de capaciteiten die ze nu bezit, in vergelijking met een jaar of drie geleden, toen ze nog Blade van achteren heette (voor degenen die het nog niet wisten: ze is inmiddels hertrouwd met een andere Japanse grootheid, en draagt nu de achternaam Calibur) en slechts een kwart van haar huidige mogelijkheden bezat.
Kijk, vrouwen zoals zij hebben toch vaak veel van elkaar weg; de eerste paar weken dat je met ze bent, zijn ze nog leuk om je mee te amuseren maar na verloop van tijd wordt het allemaal toch een beetje eentonig (een uitzondering daargelaten), dus voor je het weet, laat je ze al snel links liggen. Maar niet deze dame. Ik zal jullie uitleggen waarom.

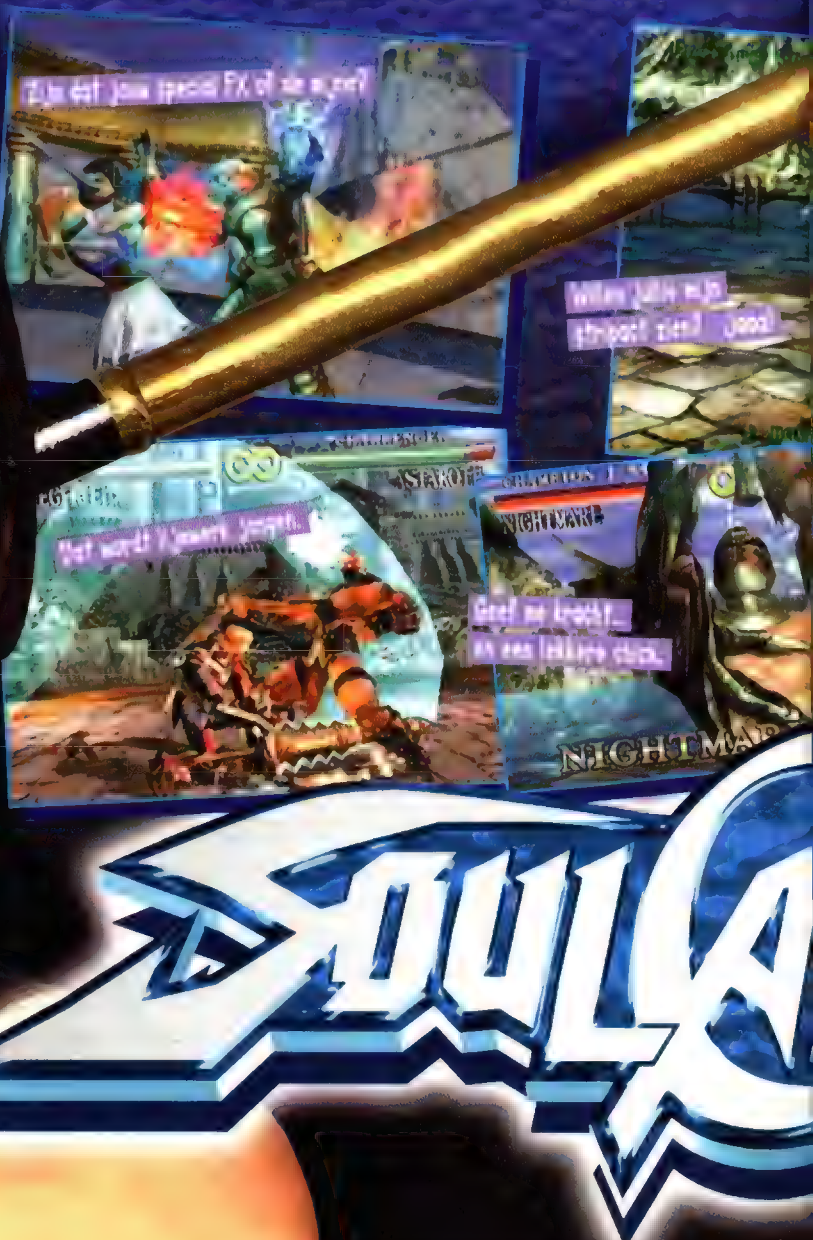
KUNST GALERIE

Oké, genoeg semi-quasi-pseudo-metaforisch gelul. Over tot de orde van de dag, want dit schiet niet op allemaal. We gaan er verder serieus tegenaan.
Soul Calibur, want daar heb ik 't natuurlijk over, heeft nogal wat gevarieerde opties die ervoor zorgen dat deze beat'em up lekker lang houdbaar blijft. Zo zijn er de welbekende Arcade mode (1 en 2 player), Versus mode, Time Attack en Survival mode.
De Arcade mode is vanzelfsprekend weer de lekkerste optie om mee te spelen. Je kunt hier kiezen voor twee handjes vol vette characters en je kunt dit aantal verdubbelen door met elke character het spel rond te spelen.
Daarnaast is er ook een Museum (hierin worden prachtige demonstraties gegeven door de aanwezige vechters), een Mission mode (vergelijkbaar met het Edge Master-verhaal uit Soul Blade), en een Art Gallery.
Laatstgenoemde hangt samen met de Mission mode; het is hierin namelijk de bedoeling dat je op verscheidene lokaties steeds weer op een andere manier gevechten moet zien te winnen. De ene keer moet je twee tegenstanders verslaan, de andere keer moet je oppassen voor een stevig windje dat je tijdens een gevecht zomaar van het zwevende plateau af kan laten flikkeren.
Wanneer je wint, verdien je punten en met die punten kun je speciale 'Art Cards' in je bezit krijgen. Met deze kaarten kun je vervolgens weer nieuwe lokaties openen en meer van dat soort verrassingen, die ik natuurlijk niet allemaal verklappen ga.

GAMES EN VROUWEN

Nu willen jullie natuurlijk weten of het spelletje goed oogt en een beetje lekker speelt. Hallo, hebben jullie mijn eerste alinea's misschien overgeslagen of zo? Ik bedoel, hebben jullie mij ooit eerder een vergelijking zien maken tussen een spelletje en een vrouw? Er moet toch écht wel iets aan de hand zijn, wil ik dat doen hoor!





Ik ben dan ook helemaal verliefd op Soul Calibur en ik ben echt niet de enige hier op de redaktie. Ik heb hier uiterst vredelievende mensen zien veranderen in ware beesten, toen ze in een handomdraai betoverd werden door de magie van deze fighter.
Al wordt de Dreamcast controller door velen niet bepaald de hemel in geprezen, Soul Calibur is er toch uitstekend mee te spelen. De moves zijn zo verschrikkelijk secuur en voelen zo natuurgetrouw aan, da's gewoon niet normaal meer!
Een voorbeeldje: de ridder Siegfried beschikt over een ongelooflijk groot zwaard. Het immense gewicht hiervan voel je duidelijk terug in de tragere bewegingen die hij ermee maakt. Het effekt van een rake slag is groter dan bij een character met kleinere wapens maar die beweegt weer sneller. En zo heeft elk figuur meer karakteristieke kwaliteiten dan ooit tevoren.

FINGERLICKIN' GOOD

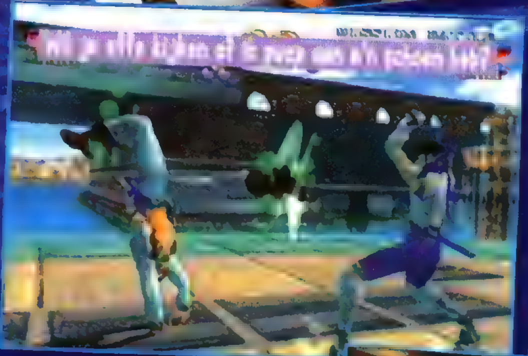
Over de speelbaarheid gesproken: wat te denken van de mogelijkheid om vrij over het plateau te bewegen, dus echt acht verschillende kanten op? Never seen before… en dan heb ik het nog niet eens over de graphics gehad.
De anatomie van de characters is schitterend uitgewerkt; je kunt de spieren op hun armen en benen gewoon zien samenspannen wanneer ze een bepaalde beweging maken! Zo verschrikkelijk gedetailleerd heb ik het nog nooit gezien.
Verder is het grote arsenaal aan moves bij elke vechter goed uit te voeren (met prima digitale en/of analoge bediening en een maximum van drie buttons tegelijk), en de uitwerking ervan is om je vingers bij af te likken.
Nog nooit heb ik in een beat'em up zulke fantastische special effects mogen aanschouwen.
Schijt, ik zit aan mijn woordenlimiet, anders had ik nog wel zes pagina's kunnen doorkletsen over de beste fightinggame die ons zonnestelsel ooit gekend heeft. Ook al kent deze versie niet de internet-optie die de Japanse versie volgens mij wel heeft. Maar maakt dat wat uit? Hell no!



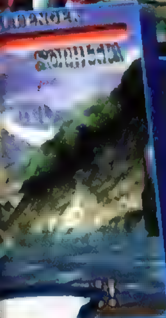
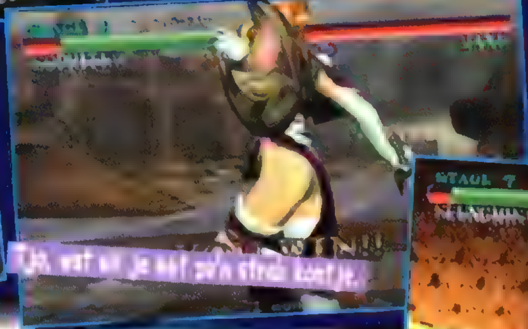
Power RAPPORT

- Nog beter dan de Arcade-versie
- Immens grote Mission mode
- Heerlijk speelbaar
- Fantastische graphics

9^{9}





Vorige maand heb ik geschreven dat Gran Turismo 2 waarschijnlijk niet zo'n opschudding zou veroorzaken als deel 1 en dat het een goede update zou worden van een perfekt spel. Nou vergeet dat maar, ik had er niet verder naast kunnen zitten. Gran Turismo 2 zet alles wat we tot nu toe gezien hebben zonder pardon aan de kant en racet er met 300 km/uur langs!



PERFEKTIE

Ik heb voor het eerst in m'n leven het perfekte spel gespeeld! De graphics, het geluid, de muziek, de meer dan 500 auto's, de verschillende race modes variërend van Formule 3 tot een rally door de duinen met echte rally auto's; het is allemaal perfekt.
Maar ondanks dit alles is er één ding dat nog belangrijker is en dat is het gevoel dat je krijgt als je rijdt. Je rijdt namelijk écht. Of het nu met een Honda Civic is of met een BMW 328i, het gevoel is zo realistisch... dit is in mijn ogen nog nooit door een andere spellenmaker op dit niveau gedaan.

LES VOOR KATJA

Als ik de hele Power Unlimited kon volschrijven over dit spel dan zou ik nog steeds niet genoeg ruimte hebben om te beschrijven hoe verschrikkelijk goed GT 2 wel is. Laat me beginnen met een voorbeeld.
In het eerste deel moet je, voordat je kan racen, een race-licentie halen. In deel 2 moet je dat nog steeds doen maar waar het in deel 1 een kwestie is van een serie steeds moeilijker wordende tests, daar heb je in deel 2 het gevoel dat je echt wat geleerd wordt.
Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om eerst een filmpje te zien van hoe iets moet en vervolgens mag je het zelf proberen. En als je dan goed oplet dan merk je dat remmen niet gewoon een kwestie is van net zo lang op de remknop drukken tot je stilstaat maar dat er een wereld van verschil is tussen remmen met een Ford Ka terwijl je 120 rijdt en remmen met een Honda CRX terwijl je 220 rijdt.
Nou ja, dat is ook geen wonder maar het gevecht dat je levert met die CRX is zo realistisch dat ze dit spel best kunnen voorschrijven aan Katja Schuurman zodat ze kan zien hoe bepaalde auto's reageren als je ze met 200 kilometer per uur tegen de vangrail ramt. Wie weet vindt ze dan wel een auto die niet over de kop vliegt.

TWEE MODES

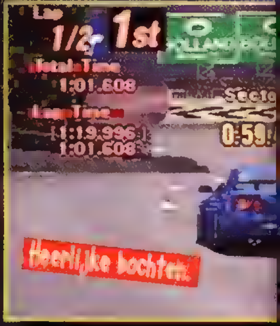
Gran Turismo wordt geleverd op twee CD's. De ene is de Arcade mode waar alles net iets sneller gaat en waar je niet eerst hoeft te sparen voor een vette auto en op de tweede CD vind je de Simulation mode.
De tweede CD is de meest interessante want hier kun je alle races doen en zul je alle oude tracks vinden en natuurlijk ook een aantal nieuwe.
In eerste instantie was ik verbaasd toen ik hoorde dat ze ook oude tracks hadden gebruikt maar eigenlijk is het gewoon heerlijk. Ik zou de High Speed Ring voor geen goud willen missen en bovendien zijn de oude tracks gewoon extra want er zijn genoeg nieuwe, zoals bijvoorbeeld het circuit in Rome en er is er ook eentje in een Amerikaanse stad, Seattle. Deze twee tracks in het bijzonder laten zien dat de graphics toch echt mooier zijn geworden. Veel gamers dachten dat het niet mogelijk was om GT grafisch te verbeteren. Dat bleek een vergissing want nu zijn de achtergronden kleurrijker en gedetailleerder en ook de auto's zijn beter vormgegeven en glimmen mooier. Ook de replays lijken nu nóg gelikter en het is haast net zo leuk om een spannende race in de herhaling te zien dan om zelf te racen.

CREDITS

Credits verdienen is de truuk bij GT 2. Dat gaat niet meer zo makkelijk als vroeger toen je nog gewoon met een beest van een wagen kon meedoen aan relatief simpele races en zo eenvoudig een klein fortuin bij elkaar kon sprokkelen.
In deel 2 hebben de races een maximaal motorvermogen waar je onder moet blijven. Een geweldige zet van Polyphony want nu is het upgraden niet een kwestie van de boel net zo lang oppeppen totdat je geld op is of je alles hebt gekocht maar moet je echt specifieke auto's gaan bouwen voor bepaalde races.
Ik denk dat als je dit spel een maand hebt gespeeld, je meer dan vijftig auto's hebt waarvan je er met tien regelmatig racet. In het vorige deel had ik er tien waarvan ik er eigenlijk maar twee gebruikte.

MOEILIJKE KEUZES

Zoals ik al zei, heeft GT 2 meer dan 500 auto's. Dat zijn er zoveel dat de kans groot is dat je vader's auto er tussen zit en ook je eigen favoriete automerk zal bijna zeker aanwezig zijn.
Ik moet zeggen dat, toen ik eindelijk met veel pijn en moeite vijf miljoen credits bij elkaar had gespaard, ik niet kon kiezen tussen een BMW en een Corvette. Dat zijn moeilijke keuzes die je bij Gran Turismo 2 zult moeten maken.
Natuurlijk is het ook weer mogelijk om je hele garage met auto's op een memorycard mee te nemen naar een vriend en daar tegen hem te spelen. Of je kunt hem een paar auto's verkopen. Vergeleken met deel 1 is dit systeem nu geperfektioneerd. Geen wonder dus dat je een hele memorycard nodig hebt om GT 2 te kunnen saven.
De multiplayer games zijn in splitscreen en ondanks een beetje popup ziet het er allemaal nog steeds ge-

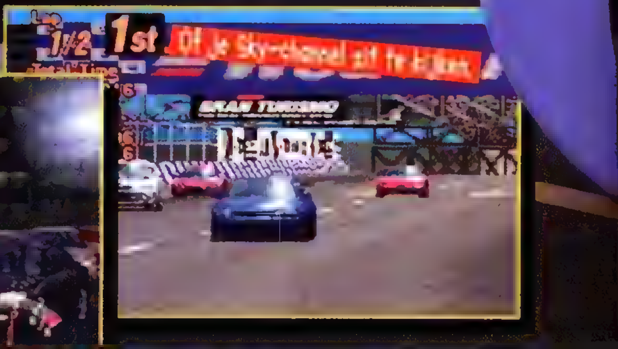


Heerlijke bochten.





Gelikter kan niet.

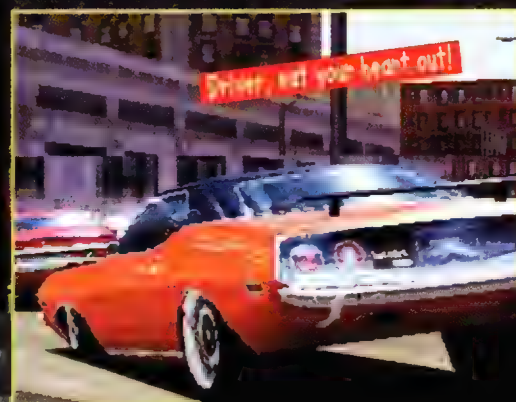


Of je Sky-channel zit te kijken.



weldig uit. Ook de framerate lijkt niet te lijden onder de Split-screen mode waardoor je met gerust hard je rivalen kunt uitdagen. Sterker nog, mede dankzij deze optie is het spel zo ontzettend afwisselend geworden dat ik er zeker van ben dat je meer dan een maand nodig zult hebben om elk aspekt van Gran Turismo 2 te verkennen.









Power RAPPORT

- Meer auto's dan ooit
- Het gevoel is perfekt
- Beste graphics op de PSX
- Beste race game ooit

PLAYSTATION
Prijs: ca. ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Polyphony/Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 036-5250720

10







GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

MES



Kerst ligt al weer achter ons. Toch krijgen we wederom te maken met de geboorte van een Messias. Want Messiah ziet eindelijk het licht, en wij zagen dat het goed was...



GIJ ZULT DE HOOP NOOIT OPGEVEN

Van uitstel komt meestal afstel en eerlijk gezegd had ik de hoop al bijna opgegeven. 'Zou Messiah nog wel komen?', vroegen vele gamers zich af. Maar de ongelovige Thomassen worden berispt want de Messiah is geboren. In de winkelschappen tijdens Kerst was er geen plaats voor hem, dus hij moest overnachten in de krib van Shiny, waar drie wijzen zijn laatste bugs weghaalden, hem zwachtelden in een mooie gamesdoos en aan ieder die het horen wilde, vertelden dat er een nieuwe game was geboren.

GIJ ZULT NIET DODEN

God maakt zich zorgen, het gaat niet goed op aarde. De steden zijn criminele oorden geworden waar de mens zonde na zonde begaat. Wie zou daar toch achter zitten, zou het misschien Satan himself zijn? Die moet zich ook altijd met God's zaken bemoeien. De snoodaard.
God besluit orde op zaken te stellen en stuurt een van zijn jongste Engeltjes naar de aarde. Veel zin heeft Engel Bob er niet in maar hij moet. Je zegt nu eenmaal geen nee tegen God, right? De speler alias Bob moet op onderzoek uit en heeft carte blanche. Hij mag alle noodzakelijke middelen (lees geweld) gebruiken om uit te uitvinden wie het brein achter de aardse puinhoop is, en deze voorgoed uitschakelen.
Engel Bob heeft één hele bijzondere truuk op zak. Hij kan andermans lichaam binnendringen en dan overnemen. Staat er een guard op wacht? Bob duikt er in en hij bestuurt de guard, inclusief zijn gun.
Met de overgenomen lichamen zal Bob z'n brute moorden begaan. Alleen als En-





gel Bob ben je super kwetsbaar.

GIJ ZULT NIET BEGEREN ANDERMANS BEZIT

Het heeft geen zin om Messiah grafisch te vergelijken met een Quake III of een Wheel Of Time. De Quake III engine is momenteel gewoon top, daar vlak achter komt nog steeds de Unreal engine en Messiah moet het met de derde plaats doen. Overigens ziet Messiah er helemaal niet beroerd uit. Met name de animaties van de karakters is erg mooi gedaan. De guards bewegen zeer natuurlijk en lekker agressief en ook de settings mogen er zijn. De enorme moderne stad vol stomende afvoerpijpen, bonkende machines en vuurovens die staan te loeien, passen helemaal in de harde, haast klinische sfeer van het spel.

Vooral het overnemen van iemands lichaam is erg bruut. Het karakter waar je in vliegt, rammelt helmaal door elkaar en je ziet zijn darmen heen en weer bouncen. En op het moment dat je een guard 'bezit' zal er boven zijn kop een heilig cirkeltje zweven.

GIJ ZULT NIET LIEGEN

Het bezit nemen vormt natuurlijk de steunpilaar van het spel. Zonder die gave was je als Bob allang aan gort geknald. Maar juist dankzij die gave lieg en bedrieg je je een weg door het hele spel. Je kunt je namelijk als ieder levend wezen voordoen dat je in het spel tegenkomt. Guards, mechanics, dokters, hoertjes ... maar ook monsters. Zo kan Bob ook geleerden bezitten om hendels mee om te zetten en mechanics om deuren te openen.

Het belangrijkste is natuurlijk het betere knalwerk. Toch moet je oppassen wanneer je een guard gaat bezitten. Als je dat doet als ander guards het zien, gaan ze toch op je schieten… ook al zit je al in het lichaam. Eenmaal in een lichaam, kun je natuurlijk ook gewoon van A naar B wandelen zonder iedereen om te brengen. Dat trekt de minste aandacht maar is natuurlijk ook minder leuk.

GIJ ZULT U NIET VERVELEN

Verveling zal bij Messiah niet snel toeslaan. Je kunt namelijk op vele manieren te werk gaan. Je kunt iedereen neerschieten en ombrengen en steeds van lichaam naar lichaam hoppen. Je kunt ook een mannetje bezitten en dan in een afgrond springen. Bob vliegt er weer uit en de guard pleegt dan gedwongen zelfmoord.

Ook kun je karakters wurgen. Je kan zelfs proberen iedereen alleen maar door wurging om te brengen. Ook kom je later in het spel een soort genetisch gekloonde mensrobots tegen die vreselijk moeilijk zijn om te bezitten. Lukt het je toch dan ben je echt een mega moordmachine. Deze mensrobots hebben namelijk een mitrailleur en een mortier op hun arm bevestigd.

Ook zal je op een gegeven moment bezit moeten nemen van een rat! Zo kun je dan via rioolpijpen op plekken komen waar je anders nooit bij kunt. Cool! De vleesklompige robots eten ook ratten dus da's weer een andere taktiek die ik nu gratis weggeef: bezit een rat, kruip voor de voeten van zo'n brute bul, hij vreet je op en hop je bent binnen en je kan hem bezitten.

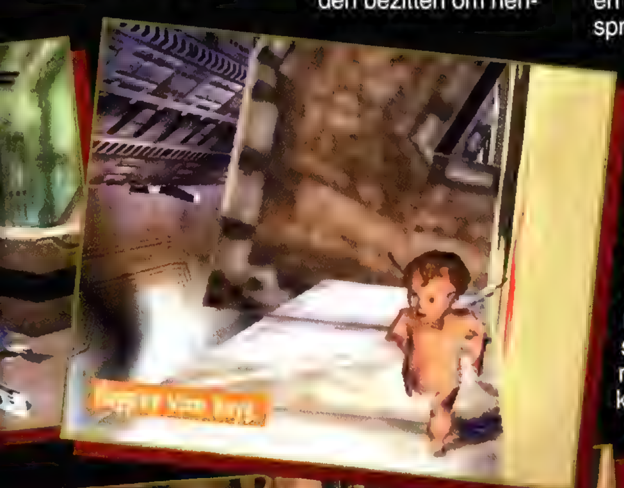


Power RAPPORT

- \+ Origineel concept
- \+ Gameplay
- \+ Bob knapt het op
- − Geen multiplayer

PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200, 32Mb RAM, 3D videokaart
Fabrikant: Shiny
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8 9



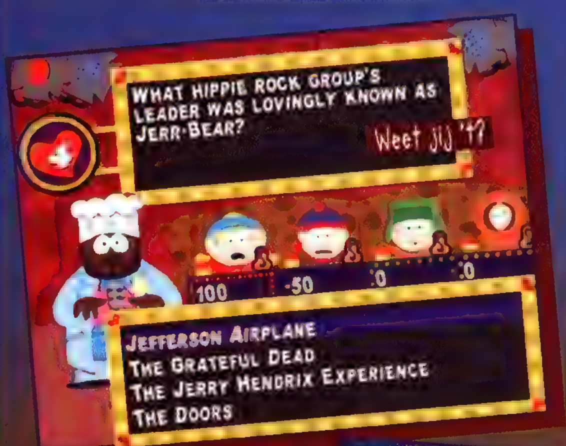






SOUTH PARK Chef's LUV SHACK

Zoals het de makers van South Park elke week weer lukt om een van de leukste TV-programma's in elkaar te knutselen, lukt het ze ook om met dezelfde volharding de meest verotte schijtgames te produceren. Nu weer een quizspel gehost door niemand minder dan South Park's coolste karakter: Chef.



Weet jij 't?

STRONT

South Park, Chef's Luv Shack voor de PC is een joke. Boris en ik schoven vol verwachting aan voor een potje quizzen met de Chef en werden door het testschijfje behandeld als twee stukken stront.
Nadat de game een half uur nodig had gehad om te laden en vervolgens beweerde slechts op een P2 400 in hoge resolutie te kunnen draaien, dachten wij dat het hier wel om een zware game met spectaculaire graphics moest gaan. Niets was minder waar. Chef's Luv Shack ziet er uit alsof het op een regenachtige zondagmiddag in elkaar is geflansd door het twaalfjarige buurjongetje van de makers van South Park en zou eigenlijk op een floppy moeten passen. Daarnaast klopte de keybord-layout van geen kant, leek de game constant vast te lopen en was de grafische kwaliteit bespottelijk.

BLACK MOSES

Het leuke van Chef's Luv Shack is natuurlijk Chef. Hij is en blijft de man die South Park South Park maakt. En gelukkig laat Black Moses a.k.a. Isaac Hayes ook op deze game zijn prachtige stemgeluid donderen en daar doen we het natuurlijk voor. Vooral omdat de sympathieke kok het meest grove taalgebruik bezigt uit de geschiedenis van de tekenfilm.
In Chef's Luv Shack host de goede man een soort van quiz en de vier kandidaten zijn (je raadde het al) Eric, Stan, Kyle en Kenny. Dit is allemaal hartstikke leuk en doldwaas, behalve dat je er een verschrikkelijk punthoofd van krijgt dat de game om de vijf seconden moet laden en dat het steeds lijkt alsof je PC is vastgelopen omdat ze niet echt de moeite hebben genomen om het CD-tje dat moet aangeven dat de game laadt, een beetje te animeren zodat het ook lijkt alsof het draait.

OBSCURE GRAPPEN

Eigenlijk moet je om echt te kunnen genieten van Chef's Luv Shack, South Park vanaf dag 1 gevolgd hebben. De quiz is namelijk alleen leuk als je alle inside jokes en verwijzingen naar gebeurtenissen uit lang vervlogen afleveringen begrijpt.
Maar zelfs dan zijn de vragen zo moeilijk dat het eigenlijk helemaal niet leuk meer is. Tenzij je in een hele melige bui bent misschien.
Dan moet je vast wel lachen om de typische South Park humor, die vooral goed ten uiting komt in de talloze mini-games die ze ertussendoor hebben gemonteerd zodat je niet doodziek wordt van de quiz zelf.
Die mini-games hebben prachtige namen als 'Cartman's German Song' of 'Spank the Monkey with Mr. Mackey' dus dat zit wel snor.

GAAR

Doel van het spel is natuurlijk om zoveel mogelijk punten te halen en dat bleek voor Boris en mij onmogelijk. We kijken allebei graag naar South Park maar missen de hardcore SP-knowledge die je moet kennen, wil je het ver schoppen in Chef's Quiz.
De jongere gamers zijn daarmee gelijk uitgeruled als doelgroep van Luv Shack, want die begrijpen er geen hol van. En of het spel de wat oudere gamer aanspreekt, vraag ik me ook af, want zo verschrikkelijk leuk is het nou ook weer niet en voor enigszins aanvaardbare graphics (meer dan 640x480) moet je een P2 400 aanslepen.

Power RAPPORT

+ [illegible]
+ [illegible]
- Lastige vragen
- Alleen voor insiders

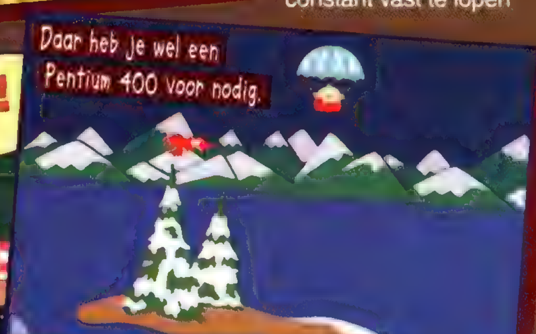
PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450 [illegible]
Systeemeisen: Aanbevolen [illegible] Pentium 2-400. [illegible]
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-[illegible]

Chef's Luv Shack [illegible]

6⁵



Vreten tot je barst.


Daar heb je wel een Pentium 400 voor nodig.


Een van de mini-games.



Aap met aambeien.


Chef is dé man.

TOMB RAIDER IV
DE LAATSTE ONTHULLING

Al ligt deze PSX-versie al een tijdje in de stores, het is zeker wel een game die alsnog een cijfer dient te krijgen. Al is het alleen maar om jullie nog even te laten genieten van wat extra plaatjes van onze favoriete babe.

LAATSTE DEEL

In het januarinummer konden jullie Jan's review van de PC-versie al checken. Omdat wij destijds nog geen goede versie voor de PSX binnengekregen hadden, bleef een score hiervoor achterwege.
Nu Lara zich met De Laatste Onthulling inmiddels in de top tien van bestverkochte games bevindt, gaan we eens bekijken of dit vierde deel van de serie eigenlijk wel thuishoort tussen dat selekte groepje topgames.
Ik bedoel, is het met Tomb Raider inmiddels puur een kwestie geworden van naamsbekendheid, of valt er nog genoeg bewonderenswaardigs te zien?

FINE ASS

Mocht Tomb Raider ooit een vervolg krijgen op de PlayStation 2, dan mag ik hopen dat de formule ook een beetje aangepast wordt; het nieuwtje is er wel een beetje vanaf.
Er valt natuurlijk weer een hele hoop te beleven in deze game maar na vier delen ben zelfs ik een beetje uitgekeken op Lara's achterwerk en de niet al te veel veranderde gameplay.
Gelukkig kent De Laatste Onthulling wel weer een aantal aardige nieuwigheden, zoals nieuwe wapens (de handboog), nieuwe moves (touwklimmen) en nieuwe voertuigen (motor met zijspan).
En da's maar goed ook want met alleen dat mooie koppie en die fine ass kom je er tegenwoordig niet meer. Zelfs al heet je Lara Croft.

IRONISCH

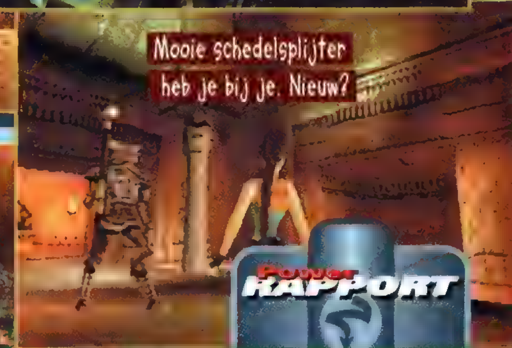
Grafisch zijn er slechts minimale verbeteringen aangebracht bij Lara. Haar bewegingen ogen wat natuurlijker en haar looks zijn ook wat veranderd. Overigens zien we haar ook in deze versie aan het begin van de game terug als een jong meisje, wanneer ze haar de fijne kneepjes van het vak bijgebracht worden door de beroemde archeoloog Werner Von Croy. Het ironische van het verhaal is dat deze Von Croy jaren later degene is die Lara link in de weg zit wanneer zij in Egypte op zoek is naar artefakten.
Ditmaal gaat het om een amulet dat, wanneer het in verkeerde handen valt, de vroegere heerser van het kwaad, Set, bevrijden zal. Dit zal tot gevolg hebben dat er in het begin van een ver millennium een grote hoeveelheid plagen over de planeet verspreid zal worden.

FRIS WINDJE

Tja, wat kan ik verder van het spel zeggen; de graphics zijn oké maar niet dat je nou steil achterover slaat (het oogt soms zelfs een beetje gedateerd). Het geluid is natuurlijk weer top en het analoog spelen nog steeds klote.
De vele, en gelukkig wat minder lange, levels kennen veel variatie (van ninja's in treinwagons tot skeletten in duistere graftombes) en zitten erg goed in elkaar.
Kortom, De Laatste Onthulling zit weer vol spanning en het is meer te wijten aan de té vertrouwde gameplay dat ik niet altijd even geconcentreerd met deze game bezig was.
Tijd voor een fris windje dus, mensen bij Core!











Power RAPPORT

- \+ Egypte is een perfekte lokatie
- \+ Spannend
- − Wordt wat eentonig
- − Grafisch lichtelijk achterhaald

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Core Design
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

[illegible]

8³





Medal of Honor

Medal of Honor wordt nu al betiteld als een hit en volgens Dreamworks Interactive, Steven Spielberg en de Amerikaanse pers is er geen twijfel over mogelijk dat hier records gebroken gaan worden.

SPELBERG

Na het maken van Saving Private Ryan leek het Steven Spielberg wel een leuk idee om deze gouden filmmomenten in een computerspel te verwerken. Geen wonder dat we bij het horen van deze plannen van enthousiasme op en neer begonnen te springen want als Spielberg iets doet, dan gebeurt het ook goed.
Maar, terwijl het spel in Amerika goede recensies krijgt en goed verkoopt, zit ik met open mond naar mijn TV te staren. Ik kan gewoon niet geloven dat dit het resultaat is van anderhalf jaar hard werken door een bedrijf dat tot de wereldtop behoort als het op special effects en digitale beeldbewerking aankomt.
De graphics zien er niet uit, het plot is flinterdun en het ergste van alles is dat het spel zo ontzettend traag is dat het me (en dit heb ik getimed) maar liefst vier en een halve seconde kostte om een rondje van 360 graden te draaien. Dit is echt onacceptabel voor een first person shooter.
Je zult geen moment om je heen gaan kijken want dat duurt gewoon te lang. Niet dat de Nazi's op je zullen schieten in de tussentijd want ook zij doen er een dikke tien seconden over om zich om te draaien en het vuur te openen als je eraan komt. Het gebeurt soms dat de vijand sneller opzij loopt dan dat jij kan kijken. Dit is echt belachelijk in een tijd dat bijvoorbeeld Quake 2 aantoont dat het wel mogelijk is om én mooie graphics én een hoge framerate te hebben op de PlayStation.

DE BESTE SOUNDTRACK

Hoe slecht de graphics en de framerate ook zijn, de muziek is top, wellicht de beste soundtracks die ik ooit in een PlayStation spel ben tegengekomen.
Ook de soundeffekten zijn heel sfeervol maar Dreamworks heeft de cruciale fout gemaakt om voetstappen, geschreeuw in het Duits en hondengeblaf in de achtergrondgeluiden te verwerken. In het begin zul je je door deze geluiden opgejaagd voelen maar al gauw heb je door dat al deze geluiden nep zijn en alleen maar een goedkope truuk om wat sfeer in het spel te brengen.
Met de character animatie is het net zo. Op het eerste gezicht is het allemaal heel koel en spectaculair om te zien dat vijanden anders reageren afhankelijk van waar je ze raakt.
Dreamworks heeft echter niet de moeite genomen om ook een aparte animatie te maken voor een vijand die van achteren wordt geraakt. Het resultaat is dat soldaten twee meter naar achteren vliegen als je ze in hun rug schiet.
Hetzelfde geldt voor de details. Duitse teksten op kisten bevatten spelfouten, guards zullen je vijf keer achter elkaar vragen om je papieren te laten zien en er zit geen enkele logica in het gedrag van vijandelijke soldaten.

SAAI

De meeste missies zijn een vrij rechtlijnige aangelegenheid. Het is vaak een kwestie van door een verzameling gangen en ruimtes lopen en de aanwezige Duitsers overhoop knallen.
Bij hoge uitzondering zul je een level tegenkomen waarbij je enige mate van vrijheid hebt maar meestal is het gewoon fysiek onmogelijk om van de gebaande paden af te wijken omdat er hekken zijn, water is of alleen maar gangen.
Misschien krijg je na het lezen van de review het idee dat de meeste levels nogal saai zijn. Goed zo, want dat zijn ze ook.













Power RAPPORT

- \+ Soundtrack is de bomb
- − Besturing is armoedig
- − Framerate is armoedig
- − Medal of Honor is armoedig

PLAYSTATION

6,9

Spirit of Speed 1937

In Spirit of Speed gaan we terug naar de jaren dertig, toen er voor het eerst met auto's geracet werd.













GEVAARLIJK

Ik hou persoonlijk wel van een beetje nostalgie. De racer Grand Prix Legends, die draaide om het wagenpark uit de jaren '60, zag er bijvoorbeeld echt schitterend uit. Helaas speelde het spel voor geen meter. De developer was te ver gegaan in het realisme en dus moest je net als de coureurs uit die tijd ongelofelijk veel moeite doen om de sigaren op de weg te houden.

Ik hou dan ook mijn hart vast bij Spirit of Speed, weer zo'n prachtig ogende game waarin je met stokoude auto's aan de gang gaat.

Spirit of Speed speelt zich af in de jaren dertig, waarin het publiek voor het eerst geconfronteerd werd met raceauto's en circuits. Prachtige Alfa's, Bugatti's, Mercedessen en Duesenbergs reden hun rondjes over roemruchte circuits als Montana, Roosevelt, Monza, Pau, Donington en off all places, Tripoli in Libië.

Een nostalgische periode, die echter niet doorgaat voor een van de meest veilige voor coureurs. Immers van een rollbar, crashzone, airbags of grindbakken hadden ze nog nooit gehoord. Als je van de baan vloog, dan was het ook meteen goed hard.

KOEKBLIKKEN

De coureurs hadden het dus zwaar in de jaren dertig. Gelukkig maakt developer Broadsword niet dezelfde fout als bij Grand Prix Legends door mij als speler met een gebrekkige rijstijl van de wagens op te zadelen. Oké, het is in nog steeds geen eitje om met die veredelde koekblikken rond te rijden, maar ik kan ze tenminste op de weg houden.

Wel is het goed uitkijken welke wagen je aan het begin kiest. Het ene type gaat namelijk beduidend sneller dan het andere. De negen tracks leveren zeer afwisselende aktie op. Zo scheur je op Brooklands als een volleerd NASCAR-coureur in het rond, hoef je op Avus in Duitsland feitelijk alleen maar rechtdoor te rijden en word je op Pau weer helemaal knetter van de bochten. Had ik bij mijn eerste kennismaking met het spel een aantal maanden geleden in Engeland nog het gevoel dat ik over de baan kroop, in de final version speer je over de weg. Het zijn nog steeds geen idiote Need for Speed-snelheden, maar het gaat hard genoeg om je de hele race geconcentreerd te houden.

SFEERVOL

Grafisch gezien mankeert er niets aan Spirit Of Speed. Als je een pittige Pentium hebt (een P II 300 lijkt me geen overbodige luxe) dan krijg je echt iets prachtigs voorgeschoteld: sfeervolle tracks, wagens met blinkende carrosserieën, de mooiste stofwolken die ik ooit heb gezien en een zeer afwisselende omgeving.

De gameplay maakt het spel nog beter. Je kunt namelijk kiezen uit drie verschillende speel-modes. De eerste twee, New Championship en Single Race, waren te verwachten maar de derde, Load Scenario, pakt verrassend goed uit.

De computer zet je in een bepaalde auto en geeft je vervolgens een opdracht: 'word eerste' of 'zorg dat je de snelste rondetijd neerzet'. Ik vond dat erg leuk om te doen, het geeft een nieuwe dimensie aan het racen.

Power Rapport

- − Tegenwoordig gaat 't sneller

PC CD-ROM
32 Mb RAM.
Tel:030-2[illegible]

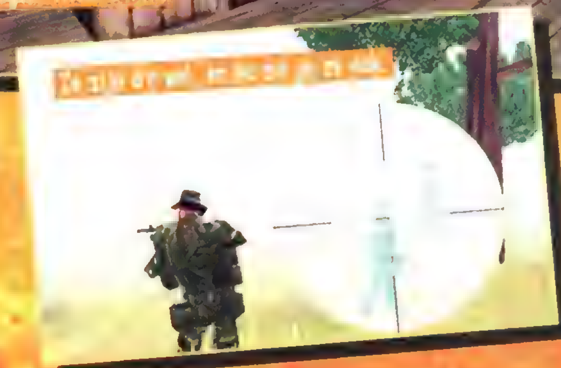
8,8

DELTA FORCE 2

Ik denk dat er geen enkel spel is dat ik het afgelopen jaar zo veel heb gespeeld als Delta Force. Je snapt dat ik bijna niet kon wachten op het vervolg en dat ik de verleiding niet kon weerstaan om 'm mee te nemen toen ik het spel in Amerika in de winkel zag liggen.









DE EERSTE KEER

Toen ik deel 1 van Delta Force voor het eerst speelde, dacht ik dat ik gek werd. Dit was het spel waar ik al jaren op had zitten wachten. Toen ik net 14 was en oorlogsgames met lelijke graphics aan het spelen was op een Amiga 500 (Van PC's en PlayStations had niemand nog gehoord), zat ik met vrienden al te brainstormen over een spel waarbij je een oorlog echt van dichtbij kon meemaken. De chaos van het gevecht en rondvliegende kogels, kameraden die schreeuwen dat ze gewond zijn en hulp nodig hebben terwijl er ontploffingen zijn en je de kogels om je oren hoort fluiten.

Dat je zo'n oorlog ook bijvoorbeeld on-line of over een netwerk tegen elkaar kon spelen, was niet eens bij ons opgekomen. Modems en netwerken waren in die tijd alleen weggelegd voor nerds en kantoorpikken.

GEEN WONDER

Nu is er dus Delta Force 2 en het is geen wonder dat de verwachtingen hooggespannen waren. Er werd dan ook nogal wat beloofd: nieuwe levels, nieuwe wapens, nieuwe voertuigen en gebouwen en alsof dat al niet genoeg was drie nieuwe multiplayer gamemodes: Team Flag Ball, Attack & Defend en Search & Destroy. Het is alleen jammer dat deze modes niet in het spel zitten verwerkt maar dat je ze later, als ze klaar zijn, door middel van een patch alsnog kunt installeren.

Er zitten trouwens wel meer dingen in het spel die je het gevoel geven dat er nogal wat haast bij is komen kijken. Zo kwam het bijvoorbeeld in het eerste deel nogal eens voor dat je team members zich gedroegen alsof het achterlijke imbecielen waren die net uit een inrichting waren vrijgelaten. Het was snel vergeven, alleen al het feit dat ze er waren en je het gevoel gaven dat je niet in je eentje was, maakte het al goed. Die vlieger gaat natuurlijk niet meer op voor Delta Force 2. Toch gedragen je kameraden zich nog steeds alsof ze niet goed bij hun hoofd zijn en ik heb meerdere van die gasten uit pure frustratie doodgeschoten omdat ze maar tegen hekken, bomen of andere obstakels bleven oplopen. Ook komt het nogal eens voor dat ze blijven schieten op vijanden die gewoon in een huis zitten en dus echt niet geraakt kunnen worden. Erg irritant.

Maar ook de A.I. van de tegenstanders is niet al te best. Zeker nu we spellen als Rogue Spear en Half-Life hebben gezien en weten hoe je op zijn minst moet beginnen aan het bouwen van een fatsoenlijke kunstmatige intelligentie, is het frustrerend om te zien hoe makkelijk ze zich bij Novalogic daar vanaf hebben gemaakt.

VOXEL VS POLYGOON

Er zijn twee groepen mensen; een groep die













de voxel-engine van Delta Force haat en het spel daarom weigert te spelen en een groep die ondanks de matige graphics het spel wel speelt en inziet dat gameplay nog altijd belangrijker is dan mooie grapchis. Novalogic doet deze discussie simpel af met de woorden: "het is niet mogelijk om een 3D wereld waarin je kilometers ver kunt kijken op een andere manier te maken dan met een voxel-engine". Punt uit. Discussie gesloten lijkt ons want totdat er een spel komt dat er wel in slaagt om hetzelfde te doen met een gewone 3D polygonen engine heeft Novalogic gelijk.

NOVA-WORLD

Iemand die geen internet verbinding heeft en niet van plan is Delta Force 2 on-line te gaan spelen, kan deze game net zo goed in de winkel laten liggen. Wat mij betreft is Novaworld namelijk de enige reden om het spel in huis te halen. Hier gebeurt namelijk precies waar ik van droomde toen ik nog een kleine jongen was. Een 'on-line' oorlog met vijftig man tegelijk waarbij het er behoorlijk heet aan toe gaat. Of je nu liever met je Barret .50 sniper gun in de bosjes gaat liggen en een voor een je tegenstanders uitzoekt en vakkundig een kogel in hun hersenpan jaagt of dat je liever als een soort Rambo met de M249 SAW rond rent terwijl je schiet op alles wat beweegt; Delta Force on-line heeft voor elk wat wils. Dankzij de nieuwe voice-over-net technologie kun je met behulp van een microfoontje met al je teamleden praten en de commander heeft een scherm waarop hij de posities van al zijn mannen kan zien. Hij is dan ook degene die de bevelen uitdeelt en als je slim bent luister je er naar want anders is het verliezen geblazen.
Ik moet toegeven dat het heel wat discipline kost om niet gelijk op de vijandelijke basis af te stormen en je eigen ding te doen maar ja... zo is het leven.
Let er trouwens wel op dat als je een Team Deathmatch server uitzoekt, dat je er eentje neemt waar de tracers uitstaan. Zo kun je dus niet zien waarvandaan geschoten wordt en dat maakt het allemaal een stuk realistischer.

SYSTEEM-EISEN

Delta Force 2 voegt weinig toe aan zijn voorganger. Basicly zijn er nog dezelfde wapens en de nieuwe gebouwen en voertuigen voegen weinig toe aan het spelplezier. De on-line gameplay is wel uitgebreid met enkele koele features zoals voice-over-net en de wapenhut waar je in kunt lopen om andere wapens te pakken.
Het zijn maar kleine verbeteringen en totdat de nieuwe multiplayer gamemodes beschikbaar worden, lijkt het allemaal nogal mager. Helemaal als je bedenkt dat het spel traag is, en ik bedoel echt traaaag.
Het lijkt een eeuwigheid te duren voordat je ingelogd bent bij een server of voordat je campaign eindelijk is opgestart. Daarnaast is de framerate echt belabberd als je in een iets hogere resolutie dan 640X480 speelt. De minimale systeemeisen van Pentium 200 met 32 Mb moet je dan ook met een flinke korrel zout nemen. Ik speelde het spel op een Pentium III 450 met 64 Mb en nog steeds haalde ik niet de framerate die ik met Delta Force 1 haalde. Nou ja, het is allemaal relatief, want laten we eerlijk zijn, Delta Force 1 heeft een standaard gezet en Delta Force 2 weet deze standaard een heel klein beetje te verleggen en hoe je het ook went of keert, als het op on-line oorlogje spelen aankomt dan is Delta Force 2 het spel dat je moet hebben... in ieder geval totdat Team Fortress 2 en Halo in de winkels liggen.



Power RAPPORT

- + Mooie landschappen
- + Novaworld
- − Traag en lage framerate
- − Single player missies zijn eentonig

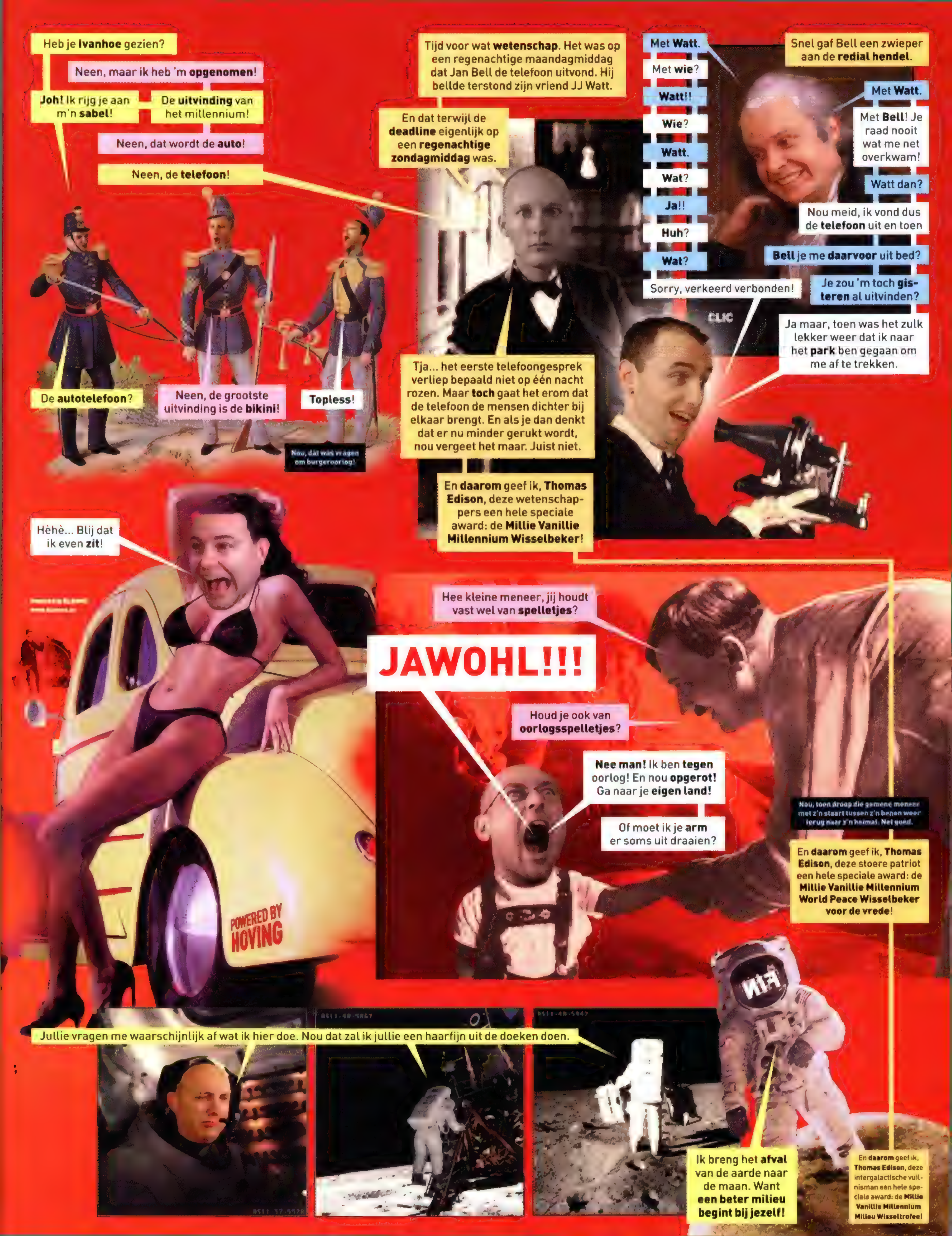
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200 MMX, 32 Mb.
Fabrikant: Novalogic
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Iedereen die genoten heeft van Delta Force zal deel 2 willen proberen. De hoge verwachtingen die je misschien hebt, worden niet helemaal waargemaakt maar totdat de nieuwe generatie 3D oorlogsgames op de markt komt, is dit het spel dat je moet hebben.

7,5

EEN GEDETAILLEERD OVERZICHT VAN DE HOOGTEPUNTEN UIT DE GESCHIEDENIS VAN HET VERLEDEN VANUIT HISTORISCH PERSPECTIEF. ALLES WAT U OOIT WILDE WETEN OVER HET MILLENNIUM, ÉN MÉÉR. WAT SPOOKTEN DE VOOROUDERS VAN DE PU-REDACTIELEDEN UIT TOEN GESCHIEDENIS NOG AKTUEEL WAS? DRE IX EN SHAMROCK DE VERSCHRIKKELIJKE PRESENTEREN U EEN GRANDIOOS OVERZICHT VAN HET AFGELOPEN (HELAAS, MAAR WE KRIJGEN EEN NIEUWE - DAAROVER MEER IN DE PU VAN DECEMBER 2999):





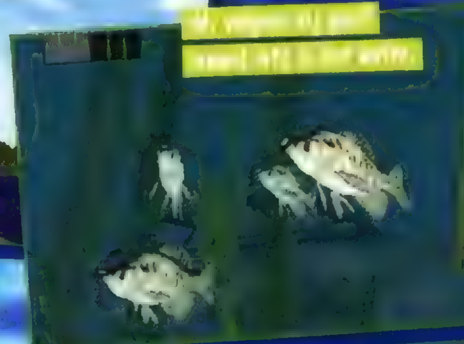
Heb je **Ivanhoe** gezien?
Neen, maar ik heb 'm **opgenomen**!
Joh! Ik rijg je aan m'n **sabel**!
De **uitvinding** van het millennium!
Neen, dat wordt de **auto**!
Neen, de **telefoon**!
De **autotelefoon**?
Neen, de grootste uitvinding is de **bikini**!
Topless!
Nou, dat was vragen om burgeroorlog!
Tijd voor wat **wetenschap**. Het was op een regenachtige maandagmiddag dat Jan Bell de telefoon uitvond. Hij belde terstond zijn vriend JJ Watt.
En dat terwijl de **deadline** eigenlijk op een **regenachtige zondagmiddag** was.
Met **Watt**.
Met **wie**?
Watt!!
Wie?
Watt.
Wat?
Ja!!
Huh?
Wat?
Sorry, verkeerd verbonden!
Snel gaf Bell een zwieper aan de **redial hendel**.
Met **Watt**.
Met **Bell**! Je raad nooit wat me net overkwam!
Watt dan?
Nou meid, ik vond dus de **telefoon** uit en toen
Bell je me **daarvoor** uit bed?
Je zou 'm toch **gisteren** al uitvinden?
Ja maar, toen was het zulk lekker weer dat ik naar het **park** ben gegaan om me af te trekken.
CLIC
Tja... het eerste telefoongesprek verliep bepaald niet op één nacht rozen. Maar **toch** gaat het erom dat de telefoon de mensen dichter bij elkaar brengt. En als je dan denkt dat er nu minder gerukt wordt, nou vergeet het maar. Juist niet.
En **daarom** geef ik, **Thomas Edison**, deze wetenschappers een hele speciale award: de **Millie Vanillie Millennium Wisselbeker**!
Hèhè... Blij dat ik even **zit**!
POWERED BY HOVING
Hee kleine meneer, jij houdt vast wel van **spelletjes**?
JAWOHL!!!
Houd je ook van **oorlogsspelletjes**?
Nee man! Ik ben **tegen** oorlog! En nou **opgerot!** Ga naar je **eigen land!**
Of moet ik je **arm** er soms uit draaien?
Nou, toen droop die gemene meneer met z'n staart tussen z'n benen weer terug naar z'n heimat. Net goed.
En **daarom** geef ik, **Thomas Edison**, deze stoere patriot een hele speciale award: de **Millie Vanillie Millennium World Peace Wisselbeker voor de vrede**!
Jullie vragen me waarschijnlijk af wat ik hier doe. Nou dat zal ik jullie een haarfijn uit de doeken doen.
Ik breng het **afval** van de aarde naar de maan. Want **een beter milieu begint bij jezelf!**
En **daarom** geef ik, **Thomas Edison**, deze intergalactische vuilnisman een hele speciale award: de **Millie Vanillie Millennium Milieu Wisseltrofee**!

LET'S GO FISHING!

BASS HUNTER 64, REEL FISHING, BLACK BASS LURE FISHING & BASS MASTERS

Ik heb eerlijk gezegd geen idee hoe populair visgames tegenwoordig zijn maar ervan uitgaande dat ook lezers van Power Unlimited wel eens naar een dobbertje turen, gooien wij speciaal voor hen een lijntje uit.







ONZE VISGEVOEL

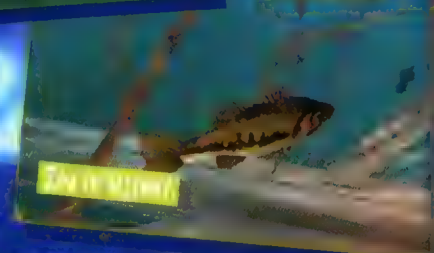
belweg zuigt.

REALISTISCH

met het allereerste visspel voor de N64, Bass Hunter 64. Niet echt een titel die je verwacht van ontwikkelaar ... zeggen dat ze een heel behoorlijke job verricht hebben. Wat ... ik: dit is tot op he-

... kun je zelf bepalen op welk meer je met je bootje gaat vissen. Interessant is natuurlijk de eerstgenoemde optie. Je moet hier eerst kiezen uit twee characters, waarna de regels van het toernooi aan je worden uitgelegd. De eerste ronden is het de bedoeling dat je steeds zes uur lang (gecomprimeerd in een minuut of tien) minstens twee baarzen vangt. Dit doe je met

... met een krachtigere motor.



VISFEEST

Take 2 heeft met dat kunstaas flink uitgepakt. Voor zo'n beetje alle topmerken op sportvisgebied heeft men de officiële licenties binnengehaald, zodat met name de mensen die ermee bekend zijn, veel in deze game zullen herkennen.

De manier waarop het aas zich voortbeweegt in het water is ook zeer natuurgetrouw en met verschillende faktoren

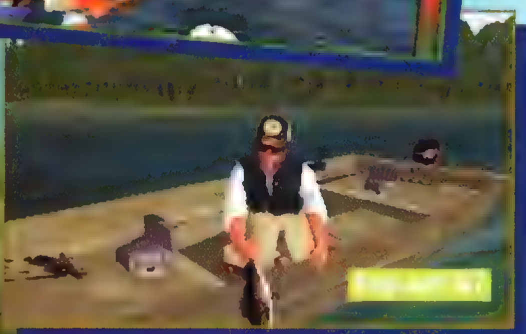
vier straf minuten ... ook wel verzekeren van een goed speeltje aan je hengel.

Met de hulp van een 'fish finder' (een soort radar die laat zien waar de vissen uithangen) kun je dan de meest geschikte lokatie opzoeken.

De meren ogen prachtig en zijn erg groot, en de vele vissoorten (die zich overigens erg natuurlijk voortbewegen; ... in scholen als individueel) maken het feest compleet. Tel daarbij op de eenvoudige ...

en zijn boot vertoont, ... onderste deel het kunstaas en de vissen) en je kunt stellen dat de N64 nu ook beschikt over een prima visspel.







Power RAPPORT

BASS HUNTER 64

NINTENDO 64

Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2495

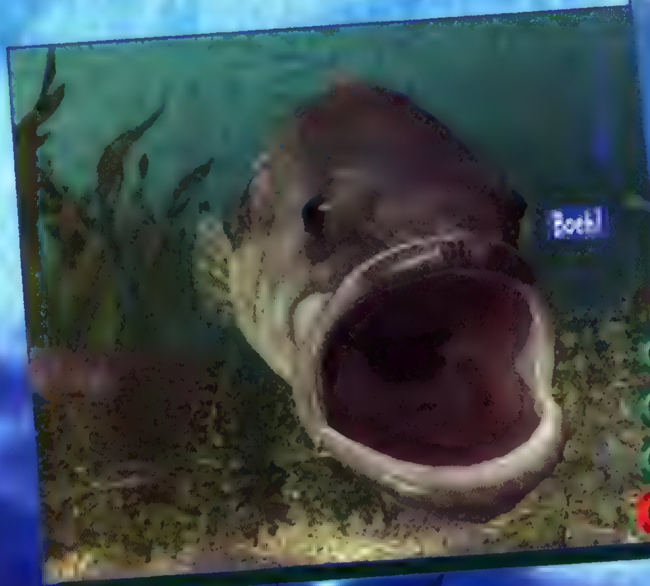
Fabrikant: Take 2

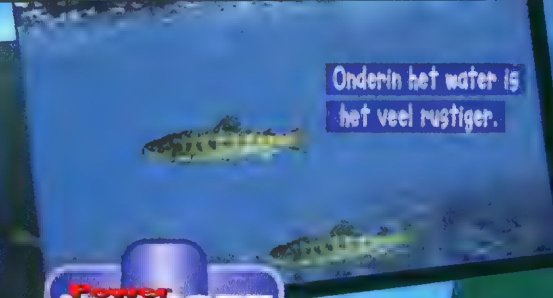
Distributeur: CD Contact Data

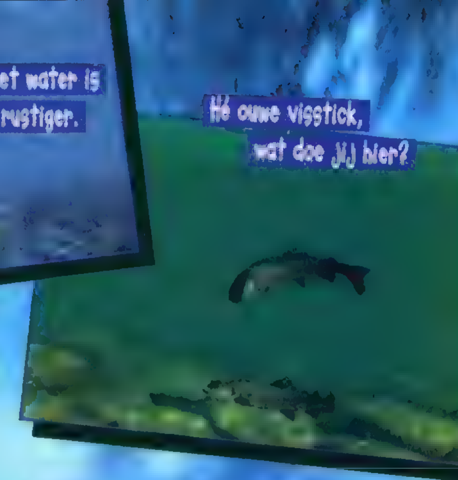
Tel: 0032-32870911

8[4]









Power RAPPORT – REEL FISHING

+ Prachtige lokaties
+ [illegible]
+ [illegible]
− [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109.95 Bfr. ca. 2195
Fabrikant: Crave
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

[illegible] SKATE

8⁰

VISJES VOEREN

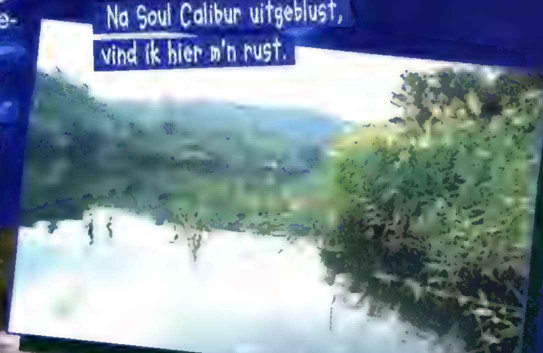
Een minstens zo interessante titel, maar dan voor de PSX, is Reel Fishing. Deze game kent weer een compleet andere gameplay dan Bass Hunter.
Op zeven verschillende lokaties (variërend van bergstromen tot watervallen) dien je hier steeds andere vissoorten te vangen. Het mooie aan die lokaties is dat er gebruik gemaakt is van videobeelden. Dit geeft de game een superrealistische look.
Ook hier weer veel soorten aas en hengels en verschillende manieren om vissen te vangen, alleen geen bootje om in te varen. Wel twee grote aquaria waarin je je buit kwijt kan, en zelfs dient te verzorgen (tijdig voeren, water verversen). Zo leer je ook nog eens van de beestjes te houden. Verzorg je ze niet goed, dan is het einde oefening voor onze geschubde maatjes.
Gelukkig is er ook nog een Fishing Master in het huis, die je regelmatig van waardevolle tips kan voorzien.

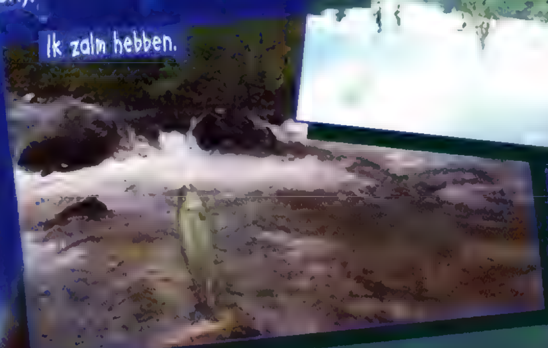
OEFENING BAART KUNST

Wat wel een beetje jammer is, is het feit dat de aan de haak geslagen vissen alleen van links naar rechts en andersom zwemmen, daar waar sommige andere games dit vertonen in een vrije 3D-omgeving. De bediening is digitaal, terwijl, volgens mij, de analoge sticks toch echt prima geschikt zijn voor dit type games.
In het begin kan het binnenhalen van een vis flink frustrerend zijn (die krengen vreten om de haverklap je aas op, om vervolgens lachend weg te zwemmen) maar oefening baart kunst. Voor je het weet heb je de fijne kneepjes van het vak te pakken en wordt het vangen van de baarzen, zalmen en karpers meer routine dan een zeldzame gebeurtenis.
Al met al is Reel Fishing een zeer uitgebreide, goed ogende fishinggame die garant staat voor lang speelplezier.

REAKTIEVERMOGEN

Tot slot de twee Game Boy Color titels: Black Bass Lure Fishing en Bass Masters.
Laat ik maar meteen met de deur in huis vallen: op eerstgenoemde was ik vrij snel uitgekeken, terwijl ik me met nummertje twee kostelijk vermaakt heb. Daar waar in Black Bass gekozen is voor een wat meer cartooneske aanpak, kent Bass Masters een veel realistischer spelbeeld. Verder kent Black Bass slechts twee meren waar gevist kan worden en is er geen keuze uit characters, terwijl er bij de andere game veel meer fishingspots zijn en je daarnaast kunt kiezen uit vier mannen en vier vrouwen.
De spanning in Black Bass is ook vaak ver te zoeken; het is meer zoiets van lijntje uitgooien, visje aan de haak slaan, beetje rekening houden met de spanning van de lijn, en binnenhalen maar. Bij Bass Masters moet je ook nog eens aardig wat reaktievermogen hebben; wanneer je beet hebt, verschijnt er in een flits een vis op je schermpje en moet je pijlsnel op je vierpuntsdruktoets drukken. En da's nog niet alles, want bij het binnenhalen van de vis moet je hem ook nog eens in maximaal drie beurten en een beperkt tijdsbestek vastgrijpen terwijl 'ie flink tegenstribbelt. Kortom: kies je voor vissen op de Game Boy, ga dan voor Bass Masters.
SKATE







Power RAPPORT – BLACK BASS

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79.95 Bfr. ca. 1495
Fabrikant: Take 2
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

Black Bass [illegible] zich tot slechts twee fishingspots en de spanning is ver te zoeken. Zeer matig gametje dus.
SKATE

5⁸

Power RAPPORT – BASS MASTERS

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. [illegible]
Fabrikant: THQ
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393565

[illegible]

7⁸

VIRTUA POOL HALL

Virtua Pool Hall is de opvolger van Virtua Pool 2. Waarom ze de game dan niet Virtua Pool 3 hebben genoemd? Gewoon, omdat je nu meer kunt dan alleen poolen.

DRIE BALLEN

Virtua Pool 2 is de beste poolsimulatie die tot nu toe is gemaakt. Niet de mooiste, want de kamers waarin je speelt zien er niet uit, maar de beste. De gameplay lijkt gewoon ontzettend veel op het echte werk.

Wat dat betreft is er weinig veranderd in VPH; het mikken, stoten en effekt geven verloopt net als in VP 2 erg makkelijk. In het begin zul je misschien even moeite hebben om de funkties van de verschillende toetsen uit elkaar te houden maar na een tijd sta je als een bezetene te potten.

Dankzij een uitstekende zoom-funktie houd je bovendien voortdurend een goed overzicht over de ballen, zodat je altijd, hoe moeilijk de positie ook is, goed kunt mikken.

In het begin is het wellicht wel handig om de help-lijnen door de computer op het veld te laten zetten.

VPH kent opnieuw een zeer groot aantal verschillende soorten pool: van 8-ball met Engelse regels en 9-ball met 'bar-rules' tot aan poolen met slechts drie ballen; je kunt het allemaal uitproberen. Check wel eerst de regels even, want het zit soms verdomd lastig in elkaar.

Goed nieuws voor de vaders en opa's; je kunt in VPH ook biljarten. Een potje snooker behoort trouwens eveneens tot de mogelijkheden.

TIPSY BUTTUP

Net als in VP 2 neem je het op tegen een groot aantal verschillende tegenstanders die elk hun zwakke en sterke punten hebben. De een put beter, de ander verliest snel zijn of haar concentratie, de derde heeft veel overzicht en de vierde is taktisch sterk.

Je begint het spel met een rating van 1000. Door van je tegenstander te winnen, neem je een deel van zijn punten over. Doel is natuurlijk de nummer 1-positie en dat is niet bepaald eenvoudig want de top-drie van de CPU-spelers maken nauwelijks fouten.

Namen bedenken is overigens nog steeds niet het sterkste punt van developer Celeris. Zochten ze het bij VP 2 in bekende namen als Gene Whackman, Cutgar Hauer en Two Pocket Shakur, nu moet je het opnemen tegen Tipsy Buttup, Slammy Waymiss en Quick DiStick.

Het grootste minpunt van VPH zijn nog steeds de graphics. Het spel kent geen greintje opsmuk. Een tafel, een paar krukken, een houten muur met een dartbord en wat keu's en that's it. Ik vond dat echter niet storend, het maakt mij namelijk geen hol uit waar ik pool, als ik maar lekker kan spelen. Dus hoef ik ook geen cyber-setting om me heen of tientallen babes met natte t-shirts. Ik wil me op die ballen (nee niet die ballen) concentreren en ze zo snel mogelijk de pockets in jagen. En dat kan optimaal in VPH.

GOUD VAN OUD

Een ander ding dat opvalt, is de wat ouderwetse interface. VPH werkt namelijk niet met fancy in-game menu's, maar met de ietwat saaie Windows-balk. Voor een nieuwe pot pool dien je dus naar 'Files' en 'New game' te gaan, de video-, audio- en game-settings stel je in door op 'Preferences' te drukken, enzovoort.

Het ziet er misschien allemaal wat ouderwets uit, maar oud hoeft nog niet te betekenen dat iets slecht is. Kijk maar naar onze Ed, verreweg de oudste op de redaktie, maar hij wint wel alle sportwedstrijden.

De 'Windows'-interface is namelijk zo dom nog niet. Tijdens een potje kun je bijvoorbeeld razendsnel, zonder van scherm te hoeven wisselen, dingen instellen en dat gaat veel vlugger dan eerst naar opties te moeten gaan en dan naar het audio-menu of de game-instellingen.


Zooitje ongeregeld.


De afstoot van een lanne.


Potje snooker kan ook.


Poolcafé 'De Zwevende Keu'.


Die blauwe moet er rechts bovenin.


Die maakt Stevie Wonder ook.

Power RAPPORT

- \+ Bijna echt
- \+ Super veel poolgames
- \+ Snookeren
- − Saaie omgeving

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM.
Fabrikant: Celeris Studios
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Virtua Pool Hall speelt beter dan voorganger Virtua Pool 2 en heeft vooral veel meer opties. Dat het grafisch niet allemaal top is, kan de pret nauwelijks bederven. De koning is dood, leve de koning.
JJ

8⁸

Het originele Atlantis was een succes. Destijds waren adventures nog erg hot en met name gamers die moeite hadden met de Engelse taal, konden in Atlantis alles goed begrijpen. Ook Atlantis II is Nederlandstalig maar of we daar nu zo blij mee moeten zijn...

Atlantis II





SJAMAAN

In Atlantis II speel je Ten, een afstammeling van Seth. Het spel begint als jij op reis bent in de freezing kou van Tibet. Je loopt helemaal alleen in je buffelmantel met een wandelstok door de sneeuw te banjeren totdat je opeens een Super Nova aan de hemel ziet verschijnen. Een paar klimpartijen verder kom je bovenaan de berg en zie je de Atlantis boot die we kennen uit het origineel. Binnenin zit een geflipte Sjamaan, of beter gezegd, hij zweeft. De Sjamaan geeft je een soort steen waarmee je bovennatuurlijke reizen kunt maken. Vervolgens moet je allerlei filosofisch gebrabbel aanhoren over de uitverkorene en over licht & chaos en dan begint de game.

TIJDREIZEN

Het komt er in ieder geval op neer dat je verschillende reizen door tijd en ruimte moet maken waarbij je steeds in andere mensen gecast wordt en allerlei puzzels oplost die samen een groter geheel vormen. Doe je dat niet dan zal je opgezogen worden door de donkere krachten en zal chaos heersen, aldus de voorspelling van de Sjamaan.
Door middel van driehoekige magische stenen op een soort sterrenkaart te plaatsen, neemt je ziel bezit van een lichaam uit een andere tijd en kun je door verschillende werelden reizen. Zo ben je het ene moment een Indiaan bij de Maya's en het andere moment een monnik in een bruine pij.

VOOROPGEZET

De verschillende omgevingen zijn erg mooi vormgegeven maar toch vertoont de Atlantis-engine scheurtjes.
Het 360 graden vrije gezichtsveld was twee jaar geleden leuk, nu wil de gamer ook echt overal naar toe kunnen lopen, zoals bijvoorbeeld in games als Gabriel Knight III of Omnikron; daar heeft de speler echt de vrijheid om te gaan en staan waar hij wil.
Een minpunt bij dergelijke traditionele adventures als Atlantis II is dat je alleen maar kunt lopen daar waar de ontwikkelaar wil je dat je loopt. De 'vooropgezette' paden die je af moet gaan, geven soms een gevoel van beperktheid. Dat was in Riven en Myst natuurlijk ook zo, dus als je je daar niet aan stoort, is het geen probleem.

TENENKROMMENDE GESPREKKEN

Zoals het een Cryo adventure betaamt moet je weer heel wat ouwehoeren. Dankzij OmniSync zijn de gezichtsuitdrukkingen en animaties van wenkbrauwen, ogen, en lippen nagenoeg perfekt te noemen. Het is dan ook net of je met echte mensen staat te praten. Petje af.
Daar[illegible]gen zijn de stemmen in het Nederlands echt tenenkrommend slecht. Zo over de top geakteerd en zo suf, het lijkt wel of je naar een kleutertoneelstuk zit te kijken. Opgelepelde zinnen of vreemde intonaties maken dat je het geluid uit wilt zetten en het alleen met de ondertitels wilt doen. Maar ja, dan mis je weer die muziek en die is wel heel erg mooi.







Power RAPPORT

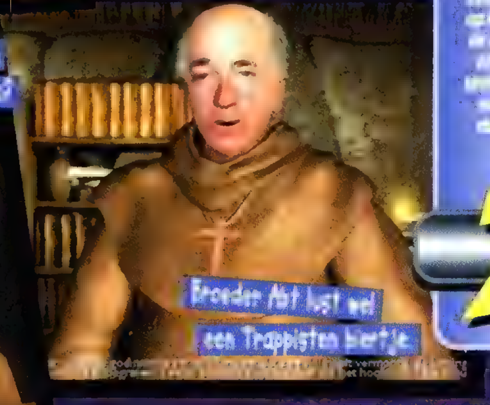
- + Verschillende prachtige werelden
- + Schitterende facial animations
- − Vastliggende routes
- − Vreselijke Nederlandse stemmetjes

PC CD-ROM
32 Mb RAM

7^{8}







In de Amerikaanse bioscopen draait Toy Story 2 al sinds half november maar in Nederland moeten we traditiegetrouw nog tot Sint Juttemis wachten. Vandaar dat Disney ons uitnodigde naar Euro Disney te komen.



GETOY NAPPED

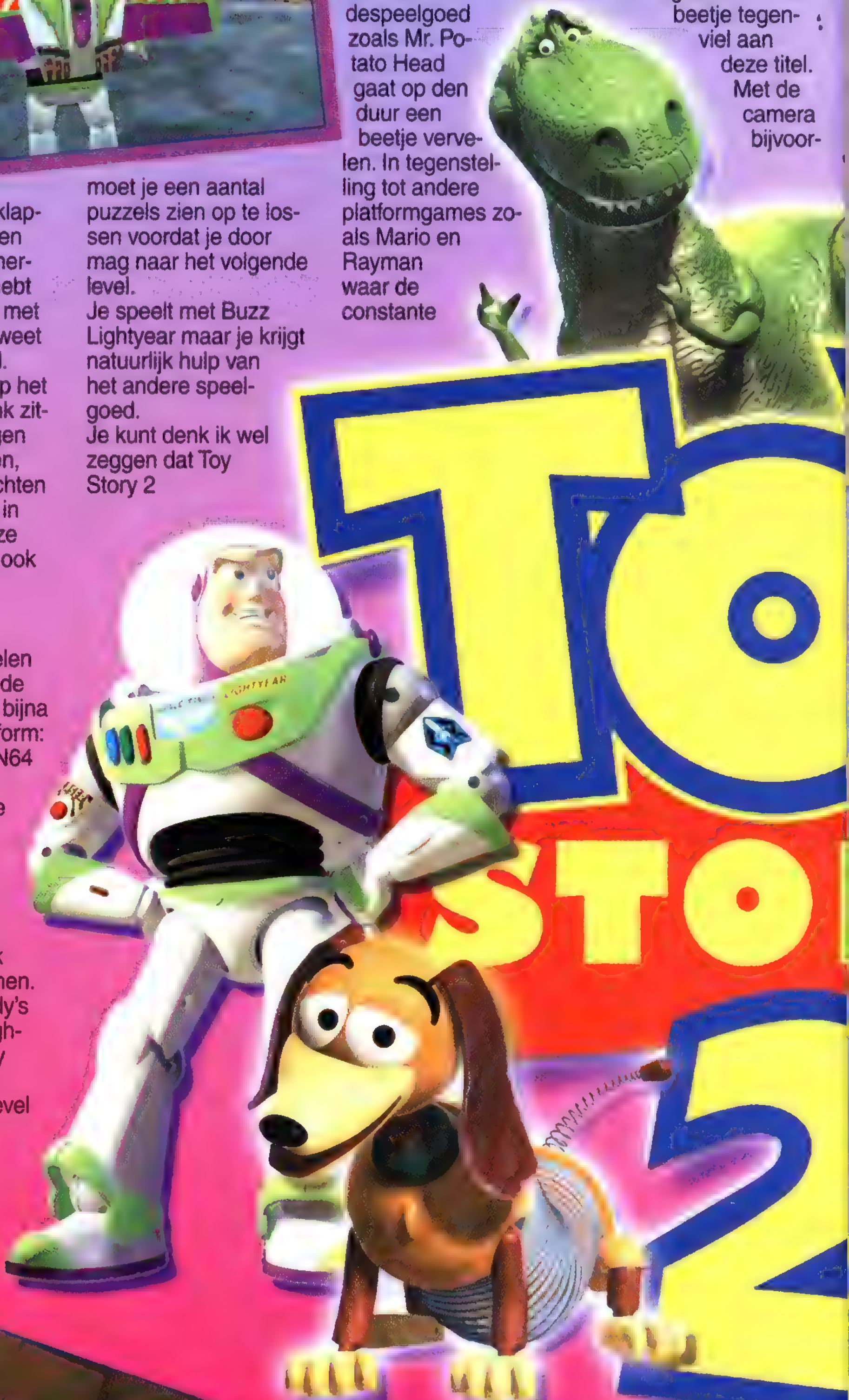
Fans van de eerste Toy Story film kunnen hun borst vast nat gaan maken want deel twee is nog mooier en een heel stuk grappiger. Deze keer is het niet Buzz Lightyear die in de problemen zit maar de excentrieke cowboypop Woody. Hij wordt namelijk getoynapped (dat is kidnappen van speelgoed) door Al van Al's Toy Barn. Deze Al weet namelijk dat Woody een heel bijzonder stuk speelgoed is waar Japanse verzamelaars bakken met geld voor over hebben. Nu wil het lot dat Al het andere speelgoed van de poppenserie waar Woody op is gebaseerd reeds heeft verzameld en Woody is dus de kroon op zijn collectie. Terwijl de gemene Al zich klaar maakt om het hele zaakje naar een Japans museum te sturen, is het tijd voor Buzz en het andere speelgoed om in aktie te komen en Woody te redden. Want er is natuurlijk maar één iemand die echt van Woody houdt en dat is het jongetje Andy, die trouwens op vakantie is en van niets weet. Zou het Buzz en het andere speelgoed lukken om Woody weer veilig thuis te brengen? Zou Al zijn verdiende loon krijgen? Dat ga ik natuurlijk niet verklappen maar als je een heel klein beetje hersens in je hoofd hebt of je bent bekend met Disney films dan weet je het antwoord al. Dombo's die nu op het puntje van de bank zitten en zich afvragen hoe het zal aflopen, moeten maar wachten totdat de film hier in première gaat of ze kunnen natuurlijk ook het spel spelen.

DE GAME

Juist, het spel spelen want Toy Story 2: de game komt uit op bijna elk denkbaar platform: PC, PlayStation, N64 en natuurlijk de Dreamcast. Op de graphics na zijn alle games identiek en is het een kwestie van een aantal levels doorlopen die ook in de film voorkomen. Zo zijn er o.a. Andy's room, Andy's neighbourhood, Al's Toy Barn en het vliegveld. Binnen elk level moet je een aantal puzzels zien op te lossen voordat je door mag naar het volgende level.
Je speelt met Buzz Lightyear maar je krijgt natuurlijk hulp van het andere speelgoed.
Je kunt denk ik wel zeggen dat Toy Story 2 een spel is dat voornamelijk geschikt is voor de wat jongere gamer. Het thema waarbij je de hele tijd op zoek bent naar muntjes, of andere kleurrijke onderdelen van medespeelgoed zoals Mr. Potato Head gaat op den duur een beetje vervelen. In tegenstelling tot andere platformgames zoals Mario en Rayman waar de constante afwisseling van de omgeving voor de nodige... ehhh... afwisseling zorgt.

GEBREKKIG

Maar dat is niet het enige dat me een beetje tegenviel aan deze titel. Met de camera bijvoor-

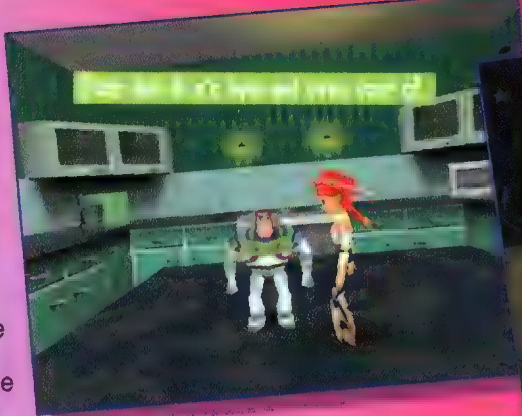
















beeld heb ik ook wel even zitten worstelen. Toy Story 2 hinkt een beetje op twee gedachten als het op de camerastandpunten aankomt. Ten eerste is er de zogenaamde passive camera die Buzz Lightyear altijd van achteren laat zien en daarnaast is er de active camera die zijn best doet om het geheel van een sfeervolle en artistieke kant te tonen.
Het probleem zit hem echter hierin dat je in sommige situaties de passive camera goed kunt gebruiken en in andere situaties de active camera nodig hebt. Dit heeft te maken met de gebrekkige moves van Buzz Lightyear. Het lijkt namelijk alsof Buzz, ondanks z'n dubbele sprongtechniek waarbij hij midden in de lucht zijn infrahydrolische vleugels uitslaat en zodoende nog iets hoger komt, altijd net niet hoog genoeg kan springen. Tafels, stoelen, banken alles lijkt te hoog voor Buzz en hij heeft dan ook vaak de hulp nodig van kleine krukjes of blokken. Daarnaast kloppen de afstanden niet.



Een sprong die op het eerste gezicht een eitje lijkt, blijkt plotseling veel te ver voor onze Space Ranger. Het resultaat is dat opnieuw tien minuten bezig bent om de kast, de boom of weet ik veel wat voor andere hoge constructie helemaal op te klimmen, alleen maar om nog een keer diezelfde sprong te zien mislukken. Ik denk dat veel jonge gamers, voor wie dit spel bedoeld is, na twee of drie keer grijze haren zullen krijgen.

APPLAUSJES

Maar ja, genoeg gezeurd. Toy Story 2 is namelijk Traveler's Tales eerste echte serieuze spel. Natuurlijk heeft dit bedrijf, dat eigendom is van Disney, wel meer games afgeleverd maar nog niet eerder hebben we een spel van dit kaliber gezien. Zoals je eerder las, is er echt wel het een en ander op dit spel aan te merken maar er zijn ook een boel zaken die een applausje verdienen. De characters bijvoorbeeld, deze komen regelrecht uit de renderstal van Pixar. Daarom is de manier waarop ze bewegen en praten precies hetzelfde als in de film. Geen wonder natuurlijk want het gaat hier om een onderonsje tussen twee bedrijven die allebei van Disney zijn.
Ook de graphics zijn goed. Zowel op de PlayStation als op de PC ziet het spel er perfekt uit; mooie heldere kleuren en vrolijke omgevingen zorgen voor een atmosfeer die je in de film ook terugvindt.
Ik moet alleen wel een kleine waarschuwing meegeven. In het spel zitten behoorlijk wat echte filmbeelden verwerkt en als je de film nog niet gezien hebt, verpest dit een boel. Sommige grappen en spannende momenten moet je gewoon eerst in de bioscoop hebben gezien want anders vind je het zeker niet zo grappig of spannend meer.
Voor de rest raad ik iedereen aan om de film te gaan zien maar ik ben bang dat het spel zelf alleen is weggelegd voor de jonge gamer met een ijzeren geduld.





Power RAPPORT

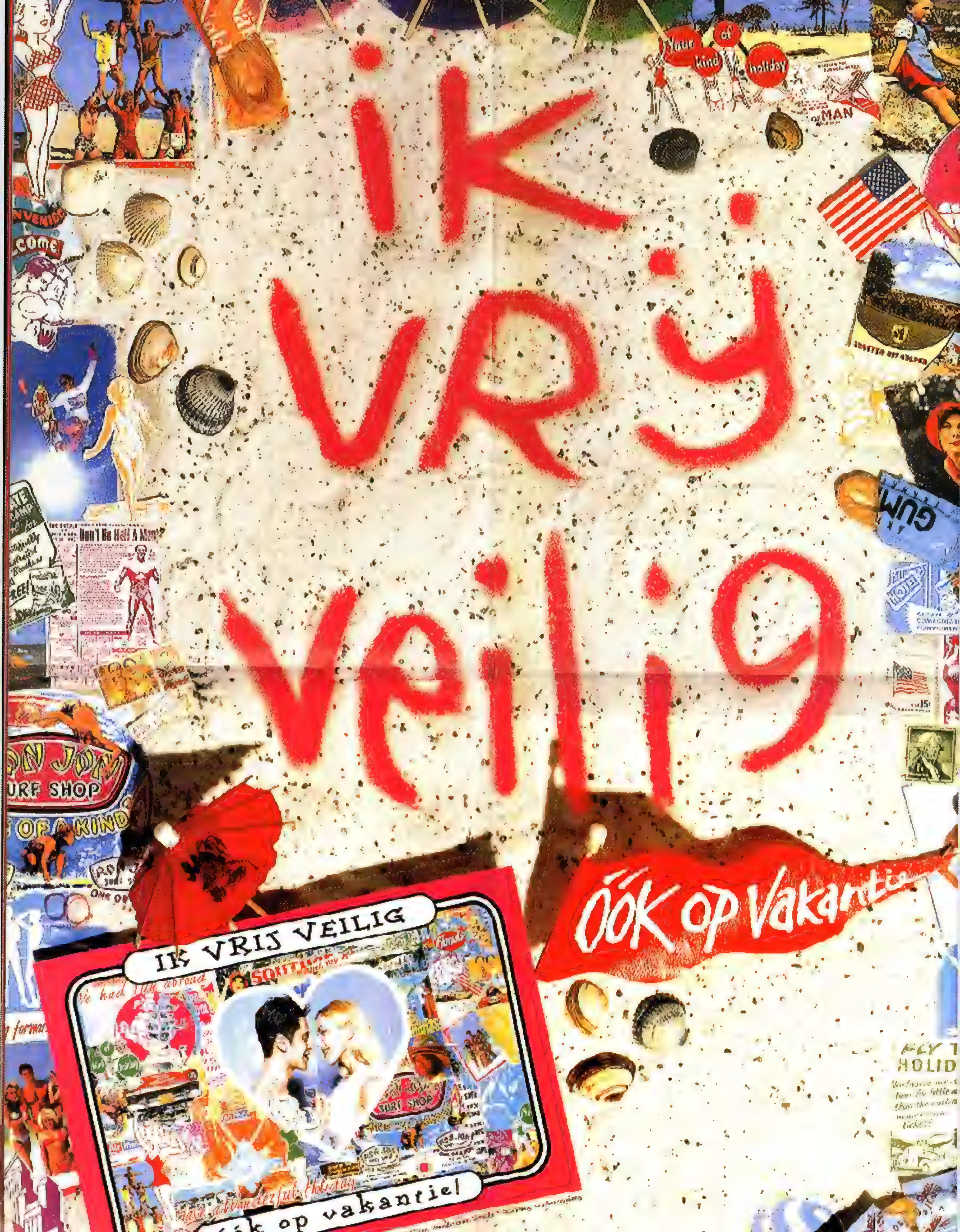
- Teveel origineel filmmateriaal

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2495
Fabrikant: Traveler's Tales
Distributeur: CD Contact Data
Tel:0032-32870911

7⁰

Power RAPPORT

7¹


IK VRIJ VEILIG
ÓÓK OP VAKANTIE
IK VRIJ VEILIG
óók op vakantie!

AEROWINGS

De PC is bij uitstek het platform voor serieuze en uitgebreide flightsims. Toch is AeroWings voor de Dreamcast zeker geen snel, arcade knal-maar-raak vliegspel, maar een flightsim van formaat.

VERRASSING

Toen ik AeroWings in mijn Dreamcast deed, verwachtte ik een snelle, arcade-achtig vliegspel waarin je lekker door het beeld kon speren, om de tien seconden een vijandelijk vliegtuig neer kon knallen, tankjes opblazen en gebouwen aan gort knallen, powerups verzamelen, steeds sterkere wapens krijgen en eindbazen verslaan. Niets van dit alles; AeroWings is een uiterst serieuze flightsim waar geen kogel aan te pas komt. Ook kwa uiterlijk heeft 't niets met arcade te maken. De game zou niet misstaan op een Pentium III 450. Een verrassend begin dus.



2500 punten in de pocket!

VEEL OEFENEN

In AeroWings kunnen spelers in zes verschillende vliegtuigen de hemel bestormen. Je traint namelijk om lid te worden van het elitekorps Blue Impulse, een wereldberoemd vliegend stuntteam. Eerst zijn er trainingsmissies die je door alle facetten heen helpen; van opstijgen tot landen en alle mogelijke formaties. Eenmaal lid van het team kun je formaties vliegen, salto's uitvoeren, duiken, rollen en enorme scherpe bochten maken. Dat vereist een haast perfekte controle en die moet je eerst onder de knie krijgen.



In de replay kun je je kunsten nog eens bekijken.

De controle wordt vergemakkelijkt door de fine-tune optie waarbij je het 'response' level naar eigen voorkeur kunt instellen. In het begin zijn de missies makkelijk maar hoe verder je komt, hoe moeilijker het wordt. Je zult echt veel moeten oefenen om de latere missies te kunnen volbrengen. Ook sta je flink voor paal als je net een verkeerde beweging maakt terwijl je andere vier teammaten de stunt wel goed uitvoeren. En naast een afgang kan een vergissing in de lucht ook een wisse dood betekenen.

VERSCHIL

Van alle jets in het spel zijn uitgebreide gegevens beschikbaar: info over het Wing type, maximale snelheid, gewicht en algemene vliegstatistieken zijn voor elke kist opvraagbaar. Leuk en goed is dat je ook het verschil tussen de vliegtuigen in de lucht merkt.
Ook de omgeving speelt een belangrijke rol. Als je laag over het water scheert, is de besturing anders dan wanneer je laag over land vliegt. Ook maakt het uit of je hoog in de lucht of langs allerlei gebouwen aan het vliegen bent. De natuurkrachten hebben voortdurend invloed op je kist en zo hoort het ook in dergelijke serieuze flightgames.

KWIJLEN

Een bonus voor gamers die doorbijten en veel oefenen, is de Save- en Replay mode. Van trainingsvluchten tot Free Flight, je kunt altijd en overal saven en je akties terug kijken. Je kunt zoveel replays saven als je wilt, de RAM kan alle data makkelijk aan.
In de replays wisselen camerahoeken elkaar af. Het gekleurde rook die je kunt laten spuiten tijdens stunts, maakt dat je echt op je eigen monitor gaat zitten kwijlen. Daarnaast ziet alles er ook tipple uit, soms heb je echt het idee dat je de hoofdrol in Top Gun aan het spelen bent.
Rest mij nog te zeggen dat alleen het geluid wat tegenvalt en dat, nogmaals, deze game echt voor de doorbijters is. Maar die krijgen na oefenen, oefenen en nog eens oefenen, zeker genoegdoening.


Aaah, Paris by night!


Bluh. Ik voel de boerenkool van gisteren omhoog komen.


He niet zo snel ... ik volg je, maat.


Daar ga ik dan. Maar heb ik eigenlijk wel getankt?

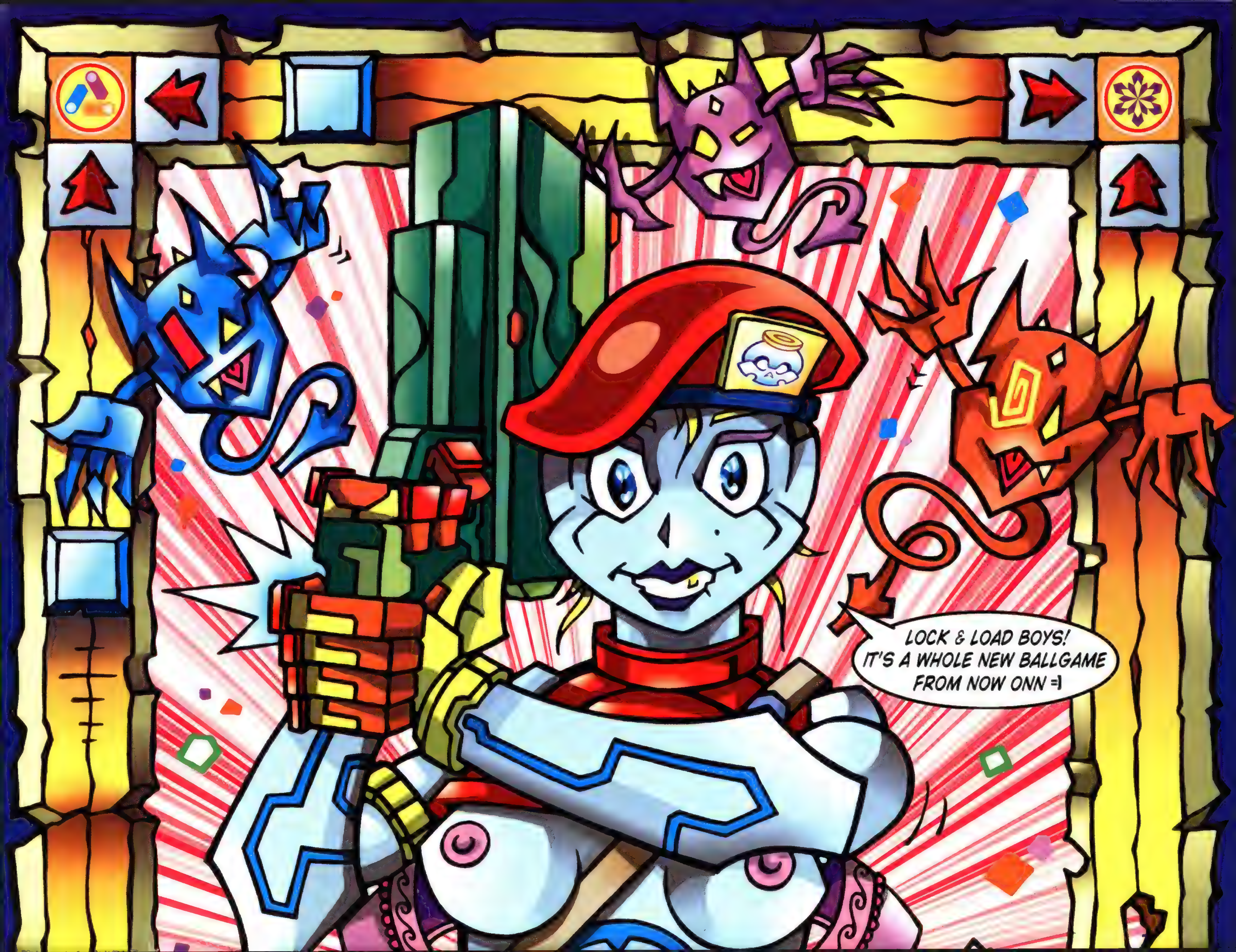
Power RAPPORT

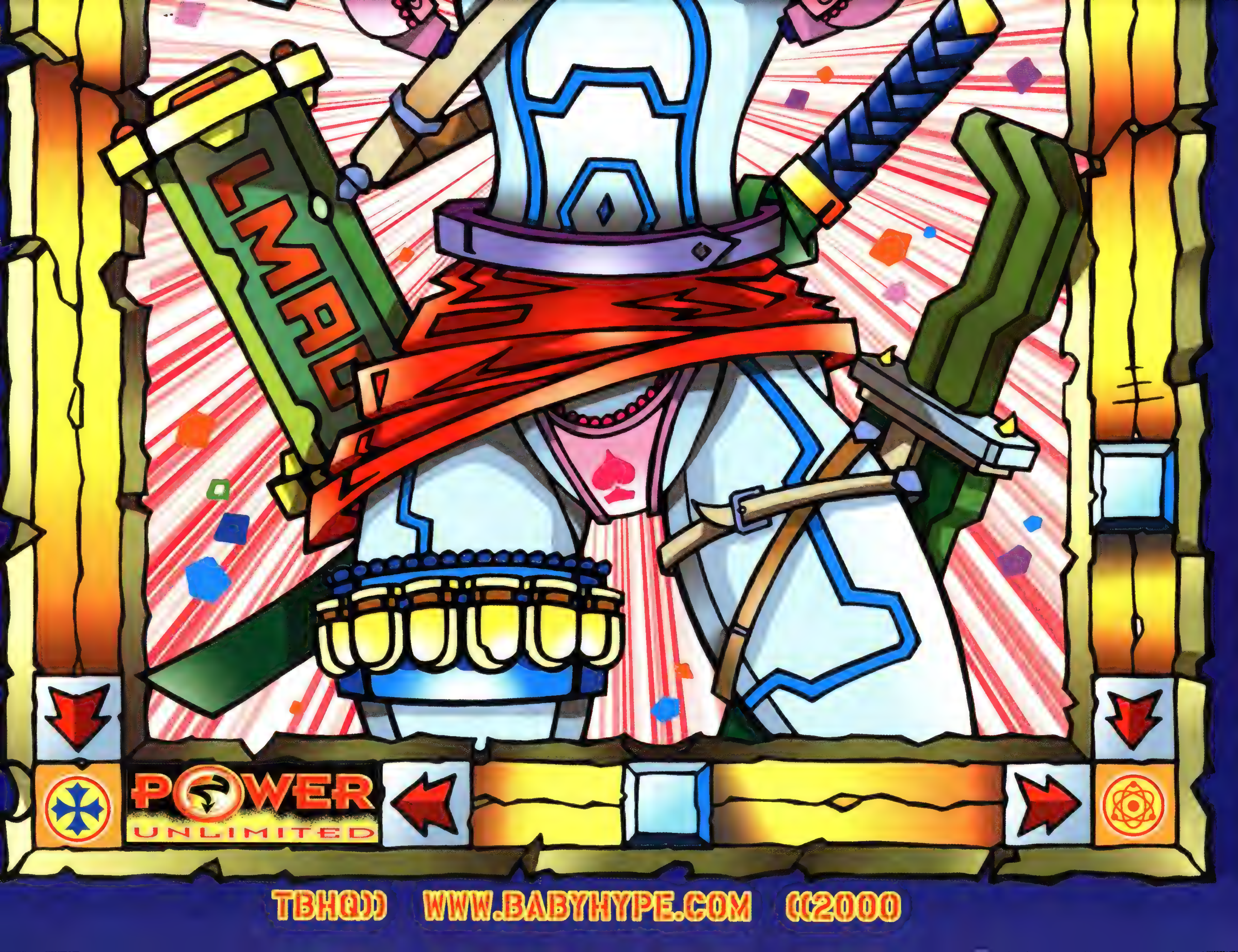
- \+ Looking good!
- \+ Stuntvliegen
- \+ Veel verschillende missies
- − Moeilijk

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca.2495
Fabrikant: Crave Entertainment
Distributeur: CD Contact Data
Tel:0032-32870911

Een uitdagende, uitgebreide stunt flightsim met mooie graphics en een goede besturing. Wellicht mis je af en toe het feit dat je niet even een raket of een 'smartbomb' op een gebouwtje kan droppen, maar als serieuze 'no nonsense' flightsim is AeroWings absoluut geslaagd.

8⁴


LOCK & LOAD BOYS! IT'S A WHOLE NEW BALLGAME FROM NOW ONN =)


LMAD
POWER
UNLIMITED
TBHQ)) WWW.BABYHYPE.COM ((2000

Het kon natuurlijk niet uitblijven. Vroeg of laat moest dit bizarre, maar uiterst grappige manneke wel in een 3D-game terechtkomen. Nu maar hopen dat Jim niet aan kwaliteit heeft ingeboet, nu hij uit zijn vertrouwde 2D-omgeving is gerukt.

BIZAR KOEIENVOLK

J.J. zal jullie het een en ander vertellen over het verhaal omtrent deze game, althans, als jullie de moeite nemen om zijn pagina hiernaast ook even te lezen.
Nog even kort dan (want deze versie kent eenzelfde plot): Jim is dus compleet van de map af nadat hij een koe op zijn kop gekregen heeft. Om geestelijk weer een beetje gezond te kunnen worden, zal hij in zijn eigen brein moeten duiken, om aldaar middels het verslaan van vijanden uit het verleden (zoals Psycrow en Evil The Cat) en het verzamelen van knikkers alles weer op een rijtje te kunnen krijgen. Zijn brein is voor de gelegenheid in vier delen opgesplitst: geheugen, angst, fantasie en vreugde. Deze delen worden weergegeven als vier grote werelden en die ademen allemaal een geheel eigen sfeertje.
Zo oogt de eerste wereld waarin je belandt (Memory) bijvoorbeeld als een boerenlandschap. Dit omdat Jim's meest nare herinnering de verschrikkelijke boerderijen oorlog uit 1972 betreft. Hij zal in dit kleurrijke wereldje al zijn ervaringen uit die tijd opnieuw beleven, en hierbij onder andere de kippen moeten beschermen tegen de streken van het koeienvolk dat de boel daar terroriseert. Hoezo bizar.

NO SNOT SWING

Jim's oude moves zijn gelukkig intact gehouden (alleen de snot swing is er helaas niet meer). Nieuwe bewegingen zijn onder andere de pig sliding, tuck 'n roll en jump 'n shoot. Hoef ik toch niet uit te leggen, hè?
De meer dan dertig vijanden die je tegenkomt, zul je met de welbekende kopzweepslag of met een laserpistool een laatste groet kunnen brengen. Je komt tevens regelmatig powerups tegen, die je meer energie en gevarieerde wapens geven.
Je zult heel wat moeten springen, rennen en rollen om heelhuids uit de strijd te komen.



Het zijn overigens niet alleen de levende vijanden die het je knap lastig kunnen maken; schuivende muren en plateaus en meer van dat soort ongein kunnen je levensduur ook behoorlijk inkorten.
Jawel, we hebben hier écht met een typische 3D action adventure game te maken, dat mag inmiddels wel duidelijk zijn.

HILARISCH

Grafisch oogt deze game goed. De N64 leent zich naar mijn mening zelfs wat beter voor dergelijke cartoon-achtige games dan de PC en dat is wellicht ook te zien aan de screenshots die op de PC nauwelijks beter zijn.
Het geluid mag er ook wezen (de freaky stemmetjes klinken helder), maar het grootste probleem waar ik mee te kampen had, is toch de bediening en dan met name de cameraview. Je moet namelijk steeds de R-knop en de C-knoppen indrukken om een beetje het overzicht te kunnen behouden, anders kunnen vijanden je te grazen nemen voordat jij ze ook maar gezien hebt. Soms zie je jezelf niet eens wanneer je ergens voor of achter staat en dat kan in een game als deze toch niet de bedoeling zijn? Dit punt zorgt er dan ook voor dat Earthworm Jim 3D ondanks het prachtige, authentieke sfeertje van vroeger, toch geen echte topper is en dat is jammer, want verder is het zonder meer een hilarisch spel.





Power RAPPORT

+ Nog steeds grappig
+ Bizarre wapens en vijanden
+ Mooie werelden
− Kote cameraviews

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 139,95 Bf.ca. 2600
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

Als men het camerawerk beter uitgewerkt zou hebben, had dit echt de shit kunnen zijn. Nu is Earthworm Jim 3D een af en toe ronduit frustrerende game, en dat verdient deze zieke worm eigenlijk niet.
SANTE

8,0



EARTHWORM JIM











Earthworm Jim is back! En deze keer gaat hij een compleet 3D gevecht aan in zijn hoofd!?

INSANE IN THE BRAIN!

Earthworm Jim had zijn eigen plekje binnen het platformgenre. De twee absurde, afwijkende side scrolling platformgames die tot nu toe uitkwamen, zorgden ervoor dat Jim een cultheld werd in de gamesbiz.
En nu, in navolging van Croc, Mario 64, Spyro The Dragon en natuurlijk Rayman komt onze macho aardworm terug in 3D. En niet zomaar in het zoveelste platformavontuur, deze keer is de plaats van handelen alles behalve voorspelbaar. Je speelt het spel namelijk binnenin de hersens van Jim! De arme Jim ligt namelijk in het ziekenhuis en is er slecht aan toe. Hij is geraakt door een rondvliegende koe en is helemaal gesloopt. Sterker, hij ligt in coma en geen medicijn kan hem helpen. De enige hoop op herstel is als Jim de confrontatie met zijn mentale angsten aangaat en die overwint.

ANGSTEN UIT HET VERLEDEN

Je speelt nog gewoon met Earthworm Jim alleen ben je zijn 'psyche' die ronddoolt in zijn eigen kop.
Je begint in het Psychocentrum van Jim's brain van waaruit je vier verschillende niveaus kunt bezoeken: Memory, Happiness, Fear en Fantasy. Met name Fear is helemaal op hol geslagen en in dit level moet Jim erachter komen hoe het kan dat zijn nachtmerries en angsten uit het verleden de vrije loop hebben gekregen.
De bedoeling is dat je als Jim allerlei marbles verzamelt om uiteindelijk je geheugen weer helemaal terug te krijgen en te herstellen. Jim vindt natuurlijk een keur van rare vijanden op zijn weg die hem hiervan trachten te weerhouden.
De grappigste en meest weirde vijand is waarschijnlijk Jim's eigen 'vrouwelijke kant' waartegen hij het helemaal aan het einde van de game moet opnemen.

COMBINATIE

EWJ 3D is gebaseerd op een combinatie van Voxel-graphics en een traditionele 3D- engine. Deze mix garandeert een snel verloop ven het spel en haperingen blijven achterwege. Ook de karakters bewegen allemaal bijzonder soepel.
Het minpunt aan deze combinatie is dat de graphics te bestempelen zijn als een 'mixed bag'. De karakters zien er koddig en lollig uit en met name de expressies op Jim's smoel zijn erg grappig. Het leveldesign is daarentegen vrij basic en soms slordig. Natuurlijk is de game gemaakt vanuit een soort weirde cartoon benadering, maar dat geeft geen vrijbrief voor het niet netjes afleveren van de levels. Sommige levels zijn echt fraai gedaan terwijl andere je het gevoel geven dat ze in een middagje in elkaar zijn geflanst. Ook de cameravoering is mij weer een doorn in het oog. Soms sta je achter een hoekje en zie je Jim niet eens. Ook de automatische in- en uitzoom werkt niet altijd lekker. Het komt er op neer dat je voortdurend de camera aan het bijstellen bent om beter overzicht te krijgen. Met name het vechten tegen levelbossen en andere bad guys wordt daardoor vreselijk frustrerend omdat je je vijanden niet goed ziet terwijl zij jou wel raken.









Power RAPPORT

- + Super originele settings
- + Absurde tegenstanders en wapens
- – Beetje slordig leveldesign
- – Camera werkt niet goed

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM.
Fabrikant: Vis Interactive
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

Een absoluut originele, zeer wacky soms zeer leuke en af en toe ronduit briljante 3D platform game.

78

De incrowd heeft lang uitgekeken naar het verschijnen van Battlezone II. Kan deze game de hooggespannen verwachtingen waarmaken?

UITVERKOOPBAK

Battlezone was kwa waardering te vergelijken met het spel System Shock; beide games werden door de pers unaniem vol lof ontvangen, maar het publiek pakte de games niet op. Het gevolg: Battlezone lag na een maar maanden al in de uitverkoopbak. Hard en pijnlijk voor een game die vernieuwend was.
Toch is er nu een deel 2. Activision en Pademic Studios waren vastberaden hun gameplay uit te bouwen en die in een spectaculair grafisch jasje te hijsen. Beetje bij beetje kwamen er screenshots op het Internet en de interesse nam gestaag toe. Inmiddels kijken met name strategische/action gamers halsreikend uit naar deze game omdat ze door alle bladen en websites gek zijn gemaakt met nieuwtjes en vette plaatjes.
Maar is de gameplay van dit deel overtuigend genoeg om niet hetzelfde lot te ondergaan als het origineel?

EYECANDY

Battlezone was een gedurfde game omdat het de guts had iets anders te doen in het RTS genre dan gebruikelijk. First person action, strategie, resourcement, mech combat… alles zat er in.
Wat dat betreft is er in BZ II niet heel veel veranderd, genoemde elementen zien we nog steeds terug. En nog steeds is het de International Space Defense Force (ISDF) die op verschillende planeten in de verre toekomst mineralen probeert te vergaren en tegelijkertijd strijd moet leveren.
Maar gelukkig is er ook een boel wèl veranderd. Allereerst is de engine flink aangepakt en opgepoetst. Sterker, BZ II is speciaal geoptimaliseerd voor de Pentium III. Intel heeft al maanden een demo op hun website om de kracht van hun nieuwe processor te laten zien. Vette eyecandy dus.
BZ II neemt de speler mee naar zes planeten die er allemaal erg verschillend en zeer mooi uit zien. Spectaculaire lichteffekten, fel oranjerode hemels, dikke rookpluimen, granaatinslagen, bliksemschichten, energievelden, vette lichtstralen vanuit de cockpits van de diverse units… als je kickt op special effects en mooie kleurtjes dan is BZ II zeker je game.

WERELDEN

Het spel begint op de planeet Pluto, maar na een paar missies reis je af naar fiktieve lokaties in de ruimte zoals de ijsplaneet Bane en de lavaplaneet Rend met rondvliegende asteroïden.
De moerassige planeet Mire kan zo als inspiratiebron dienen voor een hoes van een symfonisch rockalbum en dan is er nog de urbane wereld van Core en de mysterieuze Dark Planet.
Al deze werelden hebben vergane ruïnes vol artefakten waarmee je als speler weer nieuwe technologieën en wapens kunt ontdekken. Naast alien rassen die op de planeten huizen, zijn er ook zogenaamde 'native life forms'. Dit zijn planten en beesten die het met name voor de voetsoldaat vrij lastig maken om rond te rennen, te scouten of bommen te plaatsen.

MOOIER

Naast uiterlijk verschil, verschillende vijanden en diverse agressieve flora en fauna is ook het reliëf en het milieu op iedere planeet van invloed op de gameplay. Tanks kunnen niet door water, walkers kunnen wel door water lopen, hoovers kunnen niet langs steile hellingen omhoog en gliders hebben de meeste vrijheid.
De verschillende voertuigen hebben allemaal een skelet-model waardoor hun bewegingen er een stuk mooier uitzien dan in het origineel. Scoutvoertuigen zijn snel en wendbaar maar erg kwetsbaar terwijl de grote Walkers log en langzaam zijn maar heel wat vijandelijk vuur kunnen weerstaan.
Het verschil in voertuigen wordt nog eens versterkt door de variaties in schaal. Vanuit je Walker of Assault Tank kun je lekker op alles

BATTLEZ







Niet lallen, maar knallen.





De omgeving wordt vakkundig alien-vrij gemaakt.

gaan knallen maar als je opeens uit je voertuig hopt dan zien de aliens en andere rare bewoners van de planeten er opeens een stuk groter en gevaarlijker uit!
Ook kun je als voetsoldaat complexen binnenlopen, informatie stelen, bommen plaatsen en sneaky sabotage plegen.

ALIENS

De aliens waar tegen je vecht zijn weer een slag anders. In plaats van dertig verschillende voertuigen van de humans hebben zij slechts vier voertuigen ter beschikking waar ze tussen kunnen 'morphen'. Ze kunnen dus van een snel en kwetsbaar gestel veranderen in een groot, langzaam maar sterk beest met gigantische guns.
Sowieso zien de aliens er weird en creepy uit, vergelijkbaar met de beesten uit Starship Trooper. Zeker als menselijke voetsoldaat wil je niet aan die freaks ten prooi vallen.

HELPEND HANDJE

Een aanwinst is dat de game in het begin een stuk laagdrempeliger is dan het origineel. Bovendien krijg je bij de eerste missies voortdurend steun via voice-over instrukties. Het bouwen van een basis is een stuk makkelijker geworden en ook het resourcement is wat simpeler gemaakt doordat de te winnen BioMetal meer geconcenteerd is op één plaats. Dit heeft als gevolg meer aktie, en ongecompliceerd er op uit trekken met je voertuigen en lekker vechten.
Toch blijft de gameplay ingewikkeld en zul je niet zomaar in BZ II kunnen duiken. Gun je jezelf de tijd en leer alle elementen van deze rijke game kennen. Dan zul je heel veel fun beleven.





Dit is een nacht die je normaal alleen in films ziet.

ZONE II





De ijsplaneet Bane huisvest rare schepsels.



Het verschil tussen de units is enorm.



Oranje boven.



Heb je weer zo'n reetkever.



Power RAPPORT

- + Zes uiteenlopende planeten
- + Verschil in schaal

PC CD-ROM
Prijs: f 89,95 Bfr. ca. 1986
Systeemeisen: Pentium 233, 32 Mb RAM.
Fabrikant: Activision/Pandemic Studios
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

[illegible]

8,8

F1 WORLD G



Gelukkig zijn alle F1 coureurs lid van de ANWB.



Ook op de PlayStation wordt de schade zichtbaar.

Vrijwel tegelijkertijd kwamen de Dreamcast- en de PlayStation-versie van F1 World Grand Prix bij ons binnen. Mooie gelegenheid dus om ze naast elkaar te leggen.

UITGEBREID

F1 WGP verscheen al eerder voor de N64, deel 1 in 1998 en deel 2 september vorig jaar. Een game die in mijn ogen uitblonk op het gebied van realisme en opties maar waarvan ik de besturing maar niet lekker in de vingers kreeg.
Kwa opties laat F1 WGP zich weer van z'n beste kant zien. Zowel op de PSX als de Dreamcast is weer van alles in te stellen. Zo kan je behalve je eigen skill-niveau ook dat van je CPU-tegenstanders instellen, is het weer te veranderen, de safety car kan een rol spelen evenals de vlaggen, je kan al dan niet de pit in, botsingen kunnen wel of geen schade opleveren et cetera.
Een aardig extraatje is de mogelijkheid op de Dreamcast om exact de situatie uit een werkelijk gereden race te importeren in de wedstrijd die je rijdt. Als het bijvoorbeeld destijds halverwege de race ging regenen, er veel wagens uitvielen, scherpe tijden tijdens de kwalifikatie gereden werden enzovoort, dan zal dit nu ook gebeuren. Hierbij dient wel aangetekend dat we het hebben over het seizoen 1998(!) en dat geldt dus ook voor de teams en rijders. De PlayStation-versie simuleert de situatie van 1999, dus wat dat betreft heeft die een streepje voor. Beide versies tellen overigens zestien circuits.

GROF EN VAAG

Uitgebreid zijn ook de mogelijkheden om de wagens in te stellen en de hoeveelheid info op het scherm is eveneens imposant.
Vooral bij de Dreamcast is een en ander mooi geanimeerd en zie je een mannetje daadwerkelijk aan je auto sleutelen als je bijvoorbeeld de stand van de vleugels wilt veranderen. Ook tijdens de race ziet dat er prachtig uit als een volledige pit-crew je wagen onder handen neemt.
Mooie animaties zijn echter nog geen mooie in-game graphics en dat bewijst de PlayStation-versie overduidelijk. Waar de beelden op de Dreamcast behoorlijk strak zijn en zowel de wagens als circuits er goed uitzien, laat de PSX-versie het volledig afweten.
De wagens ogen grof en vaag, de regen en gravel die van je banden spuiten zijn één brok pixels en het publiek lijkt helemaal nergens op. Het enige positieve is dat er van pop-up geen sprake is maar verder denk ik dat de allereerste Formula One game uit 1996 er nog beter uitzag. Tja, en dan kun je je wel uitsloven met een helikoptervlucht boven de circuits en wagens die een rondje maken op een draaischijf zodat je ze van alle kanten kunt bezichtigen, maar dat is dan allemaal een beetje loos natuurlijk. Kwa views houdt het overigens op beide systemen niet over. Persoonlijk rijd ik het liefst met de rear view en daar heeft de PSX er maar een van die wat mij betreft net wat te dicht achter de auto hangt.

BESTURING

Zoals ik in het begin al schreef, had ik op de N64 de grootste moeite om lekker te sturen met F1 World Grand Prix en ook nu ben ik van de besturing niet onder de indruk. Evenals destijds op de Nintendo heb ik een aantal andere testers gevraagd om het spel even uit te proberen maar allemaal deelden ze mijn conclusie dat op een of andere manier de wagens niet lekker in de vingers liggen.
De Dreamcast-versie laat zich alleen sturen met de stick en slechts na vele uren oefenen, kreeg ik langzaam enige grip op de bolides. Natuurlijk heb ik van alles en nog wat geprobeerd aan de instellingen maar echt lekker precies sturen zat er voor mij niet in. Op de PlaySation is het nog erger. Weliswaar kun je kiezen voor analoog of digitaal sturen maar geen moment had ik het gevoel de wagens echt onder controle te hebben. Het instellen van de stuurhulp scheelt wel maar in mijn ogen moet het zonder kun-



Foutje, maar ik ben er weer!





Gaan we grappig zijn?



Francorchamps op de Dreamcast.

RAND PRIX



Regen op de Dreamcast



Vijf tegenstanders op de PlayStation.



Geen andere tegenstanders in de Dreamcast Two Player mode.



Nattigheid op de PlayStation.



De afstand met je concurrenten kun je alleen lezen als je stilstaat.

nen. Tja, het kàn natuurlijk aan mij liggen maar ik test toch al zo'n dikke zes jaar racegames voor de PU en dat zegt toch ook wel wat (ja toch?).

VERGELIJKEN?

Op zich heeft het natuurlijk niet zo veel zin om de PlayStation en Dreamcast-versie met elkaar te vergelijken. Immers, wie op zoek is naar een nieuwe F1 racegame op de PSX, zal het in feite worst wezen dat die op de Dreamcast een stuk beter is maar juist omdat de Dreamcast nog zo nieuw is en velen benieuwd zijn naar z'n mogelijkheden, dacht ik dat het toch wel aardig was om die vergelijking hier en daar te maken.

Als ik F1 WGP naast een concurrent leg op hetzelfde systeem dan valt er wat mij betreft op de PlaySation niet veel eer te behalen voor deze game. Een spel als Formula One 99 is hoogstens op het gebied van opties de mindere maar steekt er verder met kop en schouders bovenuit. Op de Dreamcast is er nog niet al te veel concurrentie voor F1 WGP dus dat wordt lastiger. De opties, graphics en geluid zijn van zeer behoorlijk niveau maar over de besturing ben ik dus niet te spreken.

Minpuntje zal voor fanatieke F1 volgers ook het feit kunnen zijn dat je het seizoen '98 rijdt (de namen kun je niet editen) maar de fans van Jos Verstappen zullen dat geen probleem vinden. Jammer is ook dat in de Two Player mode geen andere auto's meedoen waardoor het alleen spannend is als je echt aan elkaar gewaagd bent.

Voor de Dreamcast een game voor de echte fanaten want realistisch is het wel en het ziet er zonder meer goed uit, voor de PlayStation een game om snel te vergeten.



De cockpit view is op de PSX nog wel te pruimen.



McClaren in de bocht.

Power RAPPORT

- \+ Van alles in te stellen
- − Slechte graphics
- − Stuurt niet lekker
- − Formula One 97 was al beter

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Video Systems/Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

[illegible]

6⁵

Power RAPPORT

- \+ Uitgebreide opties en instellingen
- \+ Goede graphics
- − Seizoen '98
- − Besturing matig en alleen met stick

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant: Video Systems/Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

[illegible]

7⁹

SPEC O

US Army Gree

Het genre van de tactical shooter begint serieuze vormen aan te nemen. Kan Spec Ops II een plaatsje veroveren tussen Rogue Spear, Delta Force 2, Hidden & Dangerous en SWAT 3?

PRET MET EEN GROENE BARET

Even voor de duidelijkheid: nog voor het originele Rainbow Six en nog voor Delta Force was Spec Ops er al. De gameplay van Delta Force en Rainbow Six was dan ook wat verder ontwikkeld. En nu er van die beide games inmiddels een sequel is, vond ook Zombie dat het wel weer eens tijd werd dat Spec Ops van zich liet horen.
In Spec Ops maakte je deel uit van een speciaal Rangers-team, nu ben je lid van de Amerikaanse Green Barets. Wat dat betreft ligt er nog heel wat in het verschiet: een tactical shooter met De Rode Baretten, een FBI sim, een CIA shooter, Mariniers Mayhem… en zo kan ik er nog wel een paar verzinnen.
Nu zijn het dus de Amerikaanse Green Barets waarmee je in vijf landen op stap gaat. Deze landen zijn Thailand, Pakistan, Noord-Korea, Duitsland en freezing Antarctica. Ieder land heeft zes main objectives die je moet klaren. En om de boel nog authentieker te maken heeft Zombie een Training Model bij de game gestopt die gemodelleerd is naar de echte Green Baret training.

GIVE ME TWENTY, SOLDIER!

De trainingsmode is erg leuk. Je wordt echt afgebeuld en afgeblaft waardoor je al spelende bijna bang bent om te falen omdat je anders 20 push-ups zou moeten doen. Je moet tijgeren door de modder, rennen, in touwnetten klimmen en meer van die shit. Ook leer je de basis van het omgaan met wapens, en dat zijn er veel in Spec Ops II. Een hele shitload aan geweren met secundaire opties, scoops, sniper lenzen en weet ik wat liggen voor je klaar. Daarnaast kun je ook met explosieven en messen aan de gang.
Eén gun verdient speciale aandacht, te weten de OICW of Objective Individual Combat Weapon. Dit geweer heeft een dubbele vuuroptie. De onderste loop vuurt standaard 5.56mm kogels af vergelijkbaar met die van een M16 machinegeweer. De bovenste loop vuurt 20mm explosieve smart rounds die de dekking van de vijand teniet doet.
Via een computergestuurde scope en laser kan de afstand tot de vijand berekend worden waarna de smart round zich locked en precies op de berekende afstand ontploft. De 'lock' zorgt er voor dat vijandelijke soldaten die zich verdekt opstellen achter muren of in greppels, toch herkend en dus geraakt worden. Neat!

PATCHES?

De game engine kan tot 1280 x 1024 resolutie aan in 32-bit mode, maar je moet wel steeds als de missie begint de resolutie opnieuw instellen. Ook kun je in het begin kiezen tussen 3dfx of Direct3D kaarten en werd mijn Geforce in eerste instantie niet eens herkend! Er zijn dan ook patches op te halen zowel voor 3dfx of Direct3D.
De settings waarin de missies plaatsvinden zijn mooi uitgewerkt en een stuk fraaier dan die voxel-brokken uit Delta Force 2. Begrijp me niet verkeerd, hier spreekt een Delta Force 2 junkie maar grafisch is Delta Force 2 toch echt achterhaald.
De variatie in werelddelen is in Spec Ops II echt groot en je krijgt tenminste het gevoel dat je één bent met de plek waar je speelt. Duitsland voelt echt Germaans aan en komt overeen met het Duitsland uit de echte wereld terwijl je op Antarctica bijna achter je monitor zit te blauwbekken.

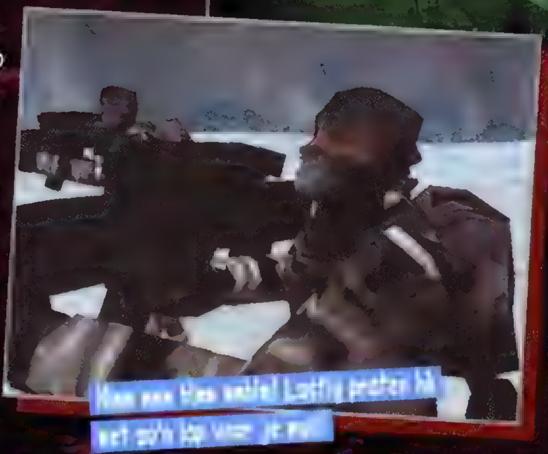
A.I.

Het onderdeel waarop Spec Ops II echt een paar steken laat vallen, is de A.I. Je gaat met vier man op stap en je kunt steeds tussen je teamleden switchen vergelijkbaar met Hidden & Dangerous. Wat ook kan is dat je diverse Baretten opdrachten geeft, zoals bijvoorbeeld aan een sniper die een wacht uit moet schakelen of een explosieven-specialist die een bepaalde fabriek op moet blazen.
Vaak moet je echter een paar keer achter elkaar dezelfde order geven voordat ze die ook daadwerkelijk uitvoeren. Ook in netelige situaties rennen ze soms als kippen zonder kop rond en schieten ze veel te graag en veel te vlug, waardoor ze snel gekilled worden en de lokatie van het mannetje dat je op dat moment controleert, meteen verraden is.
Daarentegen is de vijand wel erg scherp en oplettend en zeer lastig te killen. Als je tijdens nachtmissies één schot lost dat de vijand hoort dan komen er automatisch steeds meer poolshoogte nemen en voor je het weet, ben je omsingeld door baddies en kan je je begrafenis gaan regelen. Meer 'finetuning' en 'balancing' was duidelijk op zijn plaats geweest.

ON-LINE

Omdat je on-line met én tegen menselijke tegenstanders vecht, heb je hier veel minder last van de zojuist beschreven A.I. problemen.
Met name features als stealth en camouflage zijn on-line natuurlijk juicy game elementen. Bovendien maakt Spec Ops II gebruikt van een programma RTIME waardoor het vrij simpel is om Internet games te vinden. Als je tactical shooters puur koopt om on-line te gamen dan is Spec Ops II een hele vette game.





PS II

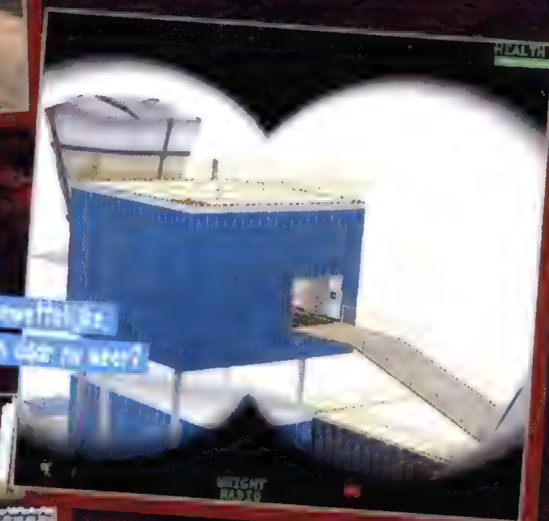
Barets



Nee, ga JIJ maar eerst, nee echt!
JIJ mag eerst. GA NOU EERST MAN!



Groepsfoto van de soldaten



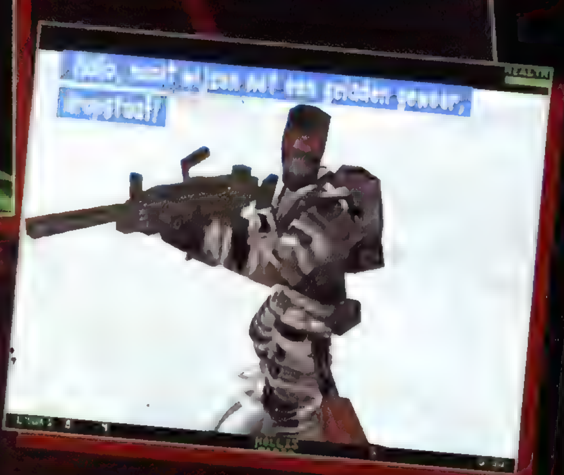
Wat voor illegale, verdachte, onwettige, niet toegestane zaken gebeuren daar nu weer?



Klimmen kreng, klimmen beveel ik je!



Kruipen kreng, kruipen zeg ik je!



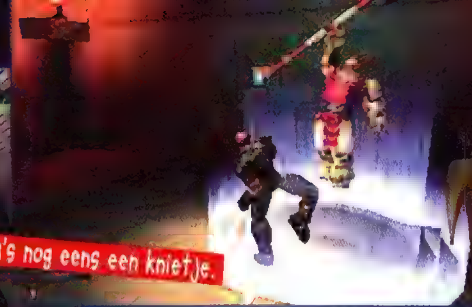


Power RAPPORT

- + Mooi leveldesign
- + Veel verschillende guns
- + On-line is top
- − Dubieuze A.I. in Single Player mode

8³



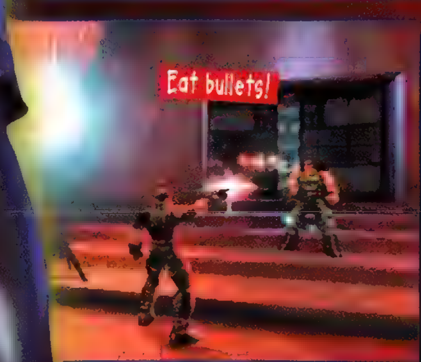
















FIGHTI
FORC

Toen het eerste deel van Fighting Force uitkwam, stond iedereen te springen om deze nieuwe titel te checken maar de reakties waren een stuk minder positief dan verwacht. Het lijkt er echter op dat Fighting Force 2 veel goed maakt. Heel veel zelfs...

NEW EN IMPROVED

Fighting Force was in principe wel een aardige titel maar voldeed volstrekt niet aan de verwachtingen die de spelletjeswereld van deze aktie/adventure-titel had. De game was eentonig, bijna naar het saaie toe en zag er ook niet al te spectaculair uit.
Maar ze hebben de kritiek bij Eidos serieus genomen en zijn helemaal opnieuw begonnen. En met succes, want Fighting Force 2 lijkt alles te hebben wat het eerste deel miste.

ZENG IS DOOD

Fighting Force 2 begint met een hele stoere openingsfilm waarin je even snel op de hoogte wordt gebracht van de laatste ontwikkelingen. Het zit zo: Dr Zeng, de gemenerik die in deel 1 tevergeefs probeerde om de wereld te vernietigen, is dood. Maar daarmee is nog geen eind gekomen aan de ellende. Zijn laboratorium is na zijn heengaan overgenomen door de enorme Nakamichi Corporation en dat zijn ook geen fijne jongens. Ome Zeng bleek voor zijn dood begonnen te zijn aan een nieuw projekt en de heren van Nakamichi staan te springen om zijn werk te vervolmaken. Het gaat hierbij om de produktie van een cyborg; een soort volautomatische supersoldaat die Nakamichi Corporation aan de wereldheerschappij moet helpen. Lekker dan.
En je raadt het al: aan jou de eer om hier een stokje voor te steken. Of liever gezegd: om hier een vet arsenaal aan het meest hi-tec wapentuig voor te steken.

ENTER DE HAWK

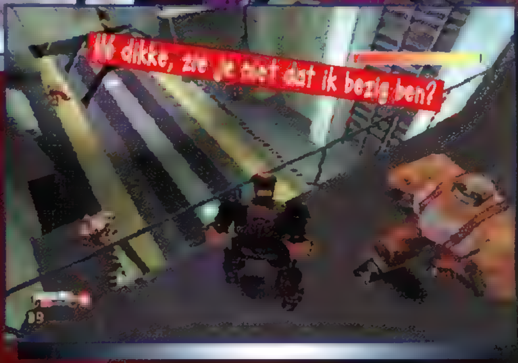
In Fighting Force 2 speel je de rol van Hawk Manson die door de State Intelligence Police wordt ingeschakeld om dit klusje te klaren. De rest van de crew, die Hawk in deel een leidde, heeft het













helaas niet tot FF 2 gehaald, dus in deze game speel je solo. Nadat Hawk's lichaam even door de upgrade-mangel is gehaald en is voorzien van allerlei biotechnologische poespas, ben je klaar om een kijkje te nemen in de duistere zaakjes van de Nakamichi Corporation.
Je eerste missie bestaat er uit dat je in een staalfabriek in Pittsburg inbreekt en op zoek gaat naar de blauwdrukken voor een of ander nieuw metaal, waar ze die cyborg mee gaan bouwen. Eenmaal binnen kom je terecht in een lang stelsel van gangen en research-afdelingen. Vreemd genoeg zie je nergens een professor of onderzoeker rondlopen maar stikt het er van de security in alle soorten en maten.
Gelukkig ben je equiped met genoeg wapentuig om een half continent aan barrels te schieten en kun je naar hartelust om je heen blijven knallen. Is een wapen eenmaal op of ben je door je munitie heen, dan heb je in no time wel weer ergens een nieuwe voorraad gevonden. Zo loop je rond te knallen met Uzi's, Tazers, Sniper Rifles en raketwerpers, terwijl je je vijanden of het meubilair ook te lijf kan gaan met granaten, zwaarden of sloophamers.

USE THE FORCE

Het leuke van de force in Fighting Force is dat je hem moet toepassen met beleid. Aan de ene kant ren je rond en knal, beuk en trap je alles kort en klein wat je onderweg tegenkomt, inclusief computersystemen en kantoormeubilair. Aan de andere kant kan je een stuk verder komen door een beetje taktisch na te denken. Schiet voordat je een ruimte insluipt eerst de alarminstallatie kapot met je snipergeweer en vermoord de aanwezigen vervolgens één voor één met een welgemikt geworpen mes. Ook kun je vaak al zien of er vijanden rondhangen op andere levels en ze met een simpel schot uitschakelen voordat je naar boven klimt. Scheelt je weer een vuistgevechtje!

SNOEPREISJE

Fighting Force speelt zich af op een zevental uitgebreide levels die je over de hele wereld voeren. Na Pittsburg ga je richting Japan om een fabriekje in Osaka door te lichten. Nadat je het voltallige personeel om zeep hebt geholpen, ga je op zoek naar de geheime ontwerpafdeling. En dan is het weer richting U.S.A. waar een laboratoriumpje in Californië op je agenda staat.
Via de Zuidpool, waar je een onderzoeksstation met de grond moet gelijkmaken, waar ze de geheimzinnige stof Compound 8 maken, kom je uiteindelijk terecht in Zuid Amerika. Hier waren de gasten van Nakamichi bezig om vanuit een oude Incatempel communicatiesatellieten de lucht in te sturen, totdat jij ze een visit payt. Daarna is er van die raketinstallatie niet meer over dan een boel nasmeulend schroot en zit jij alweer in het vliegtuig richting Texas, waar een chemische fabriek op je ligt te wachten.
Na een leuke sightseeing-trip naar het gevangeniseiland Alcatraz bij San Francisco, waar ze de Compound 8 opslaan in de oude cellen, gaat het verhaal verder op de bodem van de oceaan, waar je op zoek moet naar de verdwenen vracht van Dr Zeng om dan uiteindelijk te eindigen in de Nakamichi Headquarters te Tokyo.
En dan eerst een Bavaria.

MOOI HOOR

Voor Fighting Force 2 is een fonkelnieuwe 3D-engine gebouwd die er niet om liegt. We volgen Hawk vanuit een mooie third person view met duidelijke camerastandpunten, die op de juiste momenten wisselen en een goed overzicht geven van je akties.
Hawk kan van alles: hij vecht, rent, springt, zwemt en klimt. Af en toe moet je het onderste uit de kan halen als Hawk hangend aan horizontale laddertjes over hele zwembaden vol kolkend gesmolten metaal moet klimmen, terwijl hij van alle kanten onder vuur wordt genomen door allerlei tuig.
Gelukkig kun je met de verschillende wapens prima mikken door heel eventjes een first person view te nemen met je R-knop en met de zoeker te richten op je vijand. Eén zuiver schot en de slechterik is er geweest.
De controlls zijn zo voor de hand liggend en natuurlijk dat je je de besturing binnen vijf minuten eigen hebt gemaakt en probleemloos de meest halsbrekende toeren uit kan halen.

GROTE HIT

Fighting Force 2 komt zowel uit voor de PlayStation als voor de Dreamcast. Ik heb de game alleen kunnen vergelijken aan de hand van screenshots, want de Dreamcast-versie heb ik nog niet kunnen spelen maar de graphics voor de Sega zagen er wel een stuk beter uit dan die van de PSX-versie. Toch is Fighting Force 2 ook op de PlayStation een waar genot om te spelen en zou het me niet verbazen als het een grote hit gaat worden!

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8⁸

De shooter der shooters is uit! Wordt Quake III: Arena net zo'n on-line feest als Unreal Tournament? Jan & J.J. testten deze langverwachte game met tien programmeurs van Lost Boys en twee voormalig Quake kampioenen.

QUAKE III ARENA

QUAKE III: ARENA ZUIGT?

'Quake III: Arena zuigt', 'Indrukwekkend', 'De bots zijn duf', 'Unreal Tournament is beter', 'Half-life Counterstrike is veel beter', 'De levels zijn allemaal het zelfde', 'Grafisch ziet het er verbluffend uit', 'Het is instant fun'. Dit zijn slechts een aantal citaten die we om onze oren kregen toen we een mannetje of tien van Lost Boys en voormalig Quake kampioenen Erik en Tonny aan het woord lieten over de nieuwste telg van Id Sofware.

Erik Broes en Tonny Busé zijn beide werkzaam bij Gamepoint, de Nederlandse gameserver waar je allerlei games on-line kunt spelen zonder dat het een cent kost (afgezien van je telefoontikken dan). Zij hebben hun sporen verdiend als on-line Quakers en zorgen nu dat iedere avond de servers bij Gamepoint blijven draaien.

Terwijl Erik op zoek gaat naar een goede muis, wordt ondertussen een server opgestart en kan het fragfeest beginnen.

BOTS

Tenminste, nadat iedereen eerst een bord Chinees heeft weggewerkt, het- geen mij mooi de tijd geeft de off-line spelelementen door te nemen. Net als UT (Unreal Tournament) kent QIII:A bots. Hiertegen kun je in single player in een arena vechten volgens een soort ladder-toernooi of je kunt een map opstarten, een aantal bots er in smijten en dan Deathmatch gaan spelen. Net alsof je online zit dus.

Echter, waar bij UT de A.I. van de bots keurig is afgesteld, is de A.I. van de QIII bots ronduit slordig te noemen. De moeilijkheidgraad is ingedeeld in vijf levels. De eerste twee niveaus slaan echt nergens op. De Bots lopen duf rond en laten zich stomweg neerknallen. De levels daarna worden het steeds lastiger maar op een weirde manier: de bots reageren [illegible] zoals mensen zouden doen maar als hele slimme computers.

Bij UT had je echt niet meer door dat je tegen computergestuurde karakters aan het vechten was.

In het Nightmare level van QIII raken de bots altijd alles. Hun hit-percen- [illegible]



Moeilijk he, raak schieten.



Quake III kent officieel maar vier Capture The Flag maps.



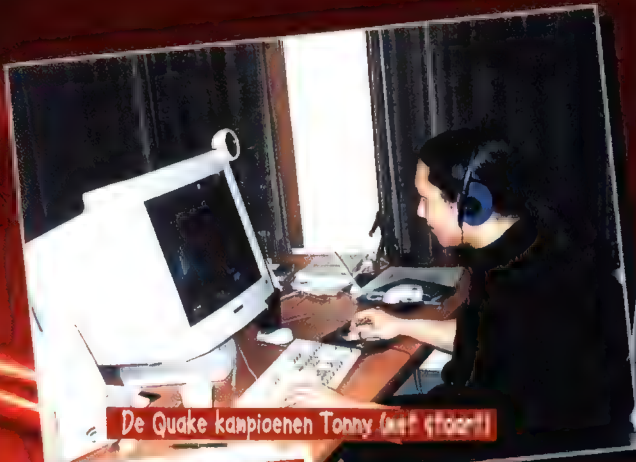
Die powerup is voor mij!



De klassieke Doom soldier is ook van de partij.



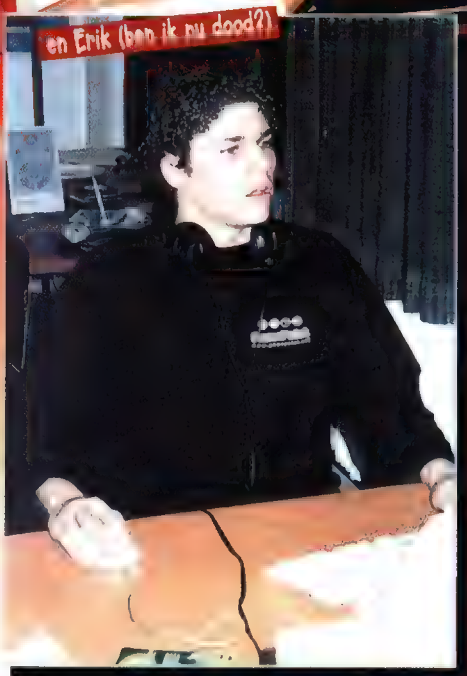
Biker is verdraaid snel, ondanks zijn bierpens.



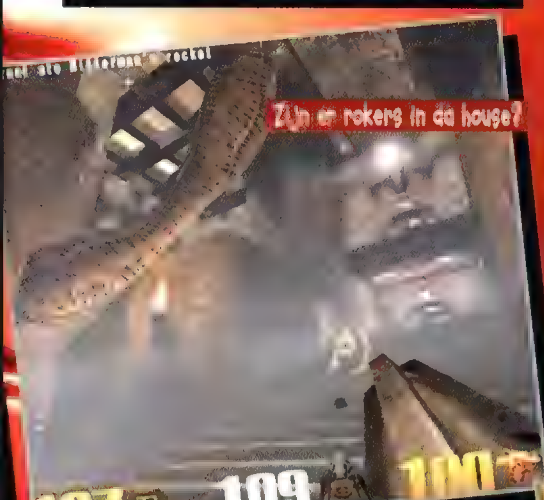
De Quake kampioenen Tonny (met staart)



Opperste concentratie voor de slachtpartij.



en Erik (ben ik nu dood?)



Zijn er rokers in da house?



Quad Damage voor mijn neus weggegraaid.

Hier klopt dus iets niet. Het gevolg is dat nieuwkomers in het shooter genre wel kunnen afhaken. In de eerste twee levels kun je van iedereen winnen en daarna wordt het oneerlijk en onhaalbaar en zal de frustratie snel toenemen. Een onbegrijpelijke actie van Id.

RUN, JUMP & KILL

Ondertussen is de strijd in alle hevigheid losgebarsten. Erik en Tonny strijden om de eerste een tweede plek en maken hun naam waar. Maar ook de programmeurs van Lost Boys kennen hun pappenheimers! De spelers vliegen als bezetenen door het scherm en de granaten, kogels en laserbeams spatten door elkaar. Het is run, jump & kill in een moordend tempo.
Maar dan komt Sari, een Fransman die sinds kort werkzaam is bij Lost Boys. Deze shooter fanaat heeft twee jaar achter elkaar Quake II on-line gespeeld en dat is te zien. Hij fragt iedereen die voor zijn voeten komt. Al snel klimt Sari naar de tweede plaats om uiteindelijk Tonny met twee punten verschil te verslaan.
De Fransman is genadeloos en mag zich na drie potjes de ongekroonde Koning noemen, al zat Tonny er steeds vlak achter, die op zijn beurt weer op de voet werd gevolgd door Erik.

DE DEATHMATCH TOP

Door de absurde snelheid waarmee we spelen, heb je bijna geen tijd om naar de omgevingen en de maps te lijken. QIII:A is technisch en grafisch The King. Op Internet loopt het spel supersoepel en de licht- en kleureffekten zijn de mooiste die je ooit hebt gezien. De rondingen en de texturen zij echt van absurd fraaie kwaliteit en als je een P III hebt dan is het echt eye candy.
Zouden we nog aparte cijfers geven dan scoorde QIII kwa graphics een dikke 10.
Wat gameplay betreft, valt op dat John Carmack en zijn mannen met name voor de Deathmatch gamers aan de gang zijn gegaan. De levels zijn echt 'Quakisch' maar relatief klein en bieden en soort verzameling van Doom, Doom2, Quake en Quake II elementen. De maps zijn super fraai maar niet echt geschikt voor Teamplay of Capture The Flag. Voor CTF zijn ook maar standaard vier maps meegeleverd, hetgeen al aangeeft waar QIII's zwaartepunt ligt. Voor snipen en strategische missies moet je dus niet bij dit spel zijn.
Deze game draait om egoïstische, arrogante attitude & gameplay en zo snel mogelijk je tegenstanders killen en in die categorie staat het aan de top.
Het laatste woord is aan het Dreamteam Erik en Tonny: "Quake III is hartstikke leuk om te spelen, alleen, zoals de game nu in de winkel ligt, is het een basic kit. Het is niet af. De komende maanden komen er allerlei MODs, skins en nieuwe speltypes on-line en dan wordt QIII:A past echt vet. Nu is het gewoon snel afgemaakt en uitgebracht en biedt 't, afgezien van de Deathmatch, vrij weinig. Unreal Tournament daarentegen is af, complex en biedt voor iedereen wat wils."
Wij hebben natuurlijk het allerlaatste woord en dat lees je in de conclusie.



De 'sneaky-vanuit-het-hoekje-gehurkt' move.

Power RAPPORT

- \+ Quake III engine rules!!!!
- \+ Beste Deathmatch game ter wereld
- − Veel te weinig Teamplay maps
- − A.I. bots

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 266, 64Mb RAM, 3D kaart
Fabrikant: Id
Distributeur: CD Contact Data
Tel:0032-32870911

QIII-Arena is de beste en mooiste Deathmatch game voorhanden, instant fun en een hardcore frag-fest! Echter, de stomme A.I. van de bots en de beperkte Teamplay modes maken dat deze game 'overall' lager scoort dan Unreal Tournament. Newbies kunnen deze game ook beter laten liggen, maar de Quake fans kunnen tevreden zijn. De honderden MODS, skins en models die dagelijks op het Internet verschijnen, houden je wel even zoet met Quake 'h'.
JAVA & J.J.

90

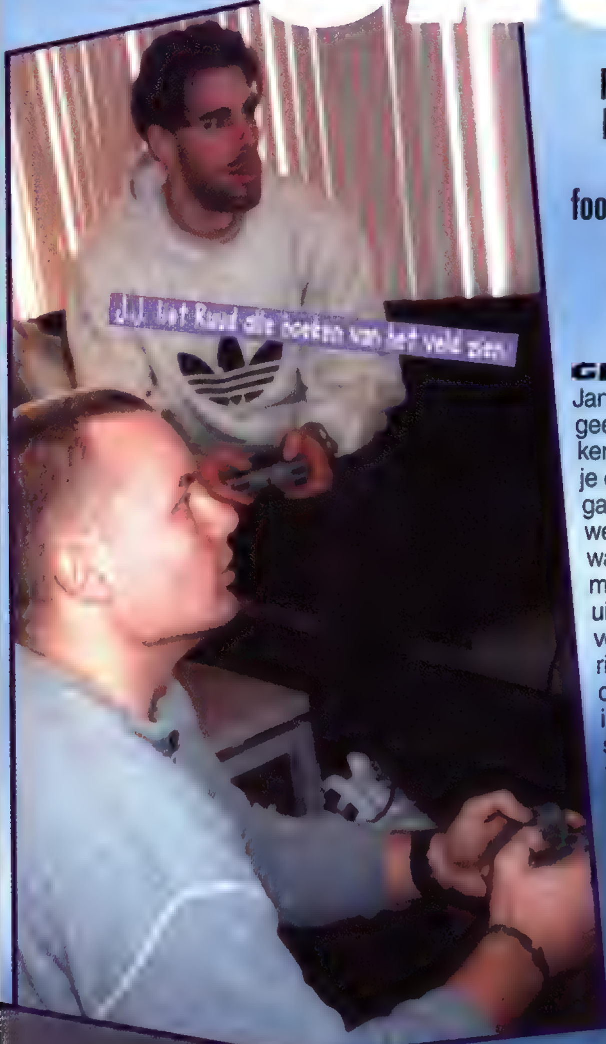
Prof Check

Ruud



Eén dag na deze profcheck scoorde Ruud drie keer tegen Ajax.

Ruud had het, net als Jaap Stam, kunnen weten; als je vrijwillig je bakkes op de voorkant van een footie-game laat zetten, dan komen Jan en J.J. langs. En daar ben je over het algemeen niet blij mee.



J.J. liet Ruud alle hoeken van het veld zien.

GERETS BOOS

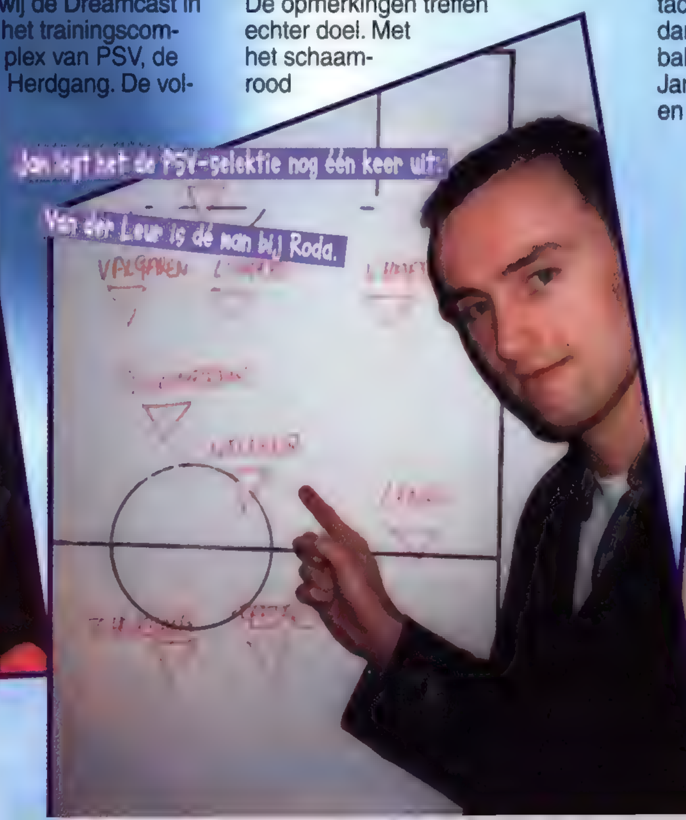
Jan en J.J. hebben totaal geen medelijden met bekende Nederlanders. Als je op de doos van een game staat, dan checken we of je die positie wel waard bent. En dan maakt het voor ons niet uit of het nu net één dag voor een van de belangrijkste voetbalwedstrijden van jaar, Ajax-PSV, is. Al moet je trouwen, sommige zaken gaan voor. Zelfs een boze blik van trainer Gerets kan ons niet vermurwen (en we zijn een van de weinigen die dat kunnen zeggen). Ruud móést aan ons laten zien wat hij ervan bakt in UEFA Striker, de game waarop hij juichend staat afgebeeld.
En dus installeren wij de Dreamcast in het trainingscomplex van PSV, de Herdgang. De voltallige selektie van PSV heeft net de gezamenlijke middagmaaltijd genuttigd en verdwijnt een voor een in strakke Mercedessen naar huis. De spelers zijn overigens verplicht in een Mercedes te rijden, aangezien de Duitse autofabrikant een van de sponsors van PSV is. Goh, wat een kwelling moet dat zijn.
Na enkele minuten priegelen blijkt echter dat ook wij feilbaar zijn; de Dreamcast weigert elke medewerking. Het beginscherm verschijnt wel op de TV maar voor de rest, noppes, nada, niente.
Dat is dus vragen om problemen met de doelmannen Ronald Waterreus en Patrick Lodewijks, die vlak naast ons een potje staan te biljarten. "Leuk hè, computerspelletjes spelen", sneert Patrick door de zaal. En Ronald gaat er met een welgemeend "dat heb ik nou nooit bij een potje biljarten" nog eens even vet overheen. Zeker de leuksten thuis.

'VERY BAD TACKLES'

De opmerkingen treffen echter doel. Met het schaamrood op de kaken jetsen we snel de PlayStation erin. Deze verbale kwelling kunnen we niet over onze kant laten gaan, dan maar iets minder mooie beelden. Gelukkig start de PSX-versie wel. Het flitsende intro van UEFA Striker verlost ons eindelijk van het gesar van de beide doelmannen.
Verwachtingsvol neemt Ruud de controller in zijn handen. Aan zijn gezicht te zien, is hij er duidelijk klaar voor. De verbetenheid straalt er van af. Die houding verandert echter snel als tegenstander Parma binnen vijf minuten vier maal de bal achter een spartelende Waterreus weet te schoppen. En dat doet pijn, bij Ruud, maar vooral bij de toekijkende Ronald. Je ziet hem denken 'gelukkig staat die gast in het echt in de voorhoede'.
Ook de hulp van verdediger Eric Addo, die Ruud adviseert zich te focussen op 'very bad tackles', helpt niet. De topscorer van Nederland heeft gewoonweg te veel moeite met de besturing. De pass-knop verwart hij met de schiet-knop en de tackle-knop met de sprint-knop. En dan krijg je hots-knots-begonia-voetbal.
Jan kan het gespartel niet aanzien en vraagt Ruud waar hij problemen

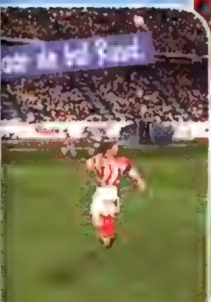


Eric Addo adviseerde Ruud zich te focussen op "very bad tackles".



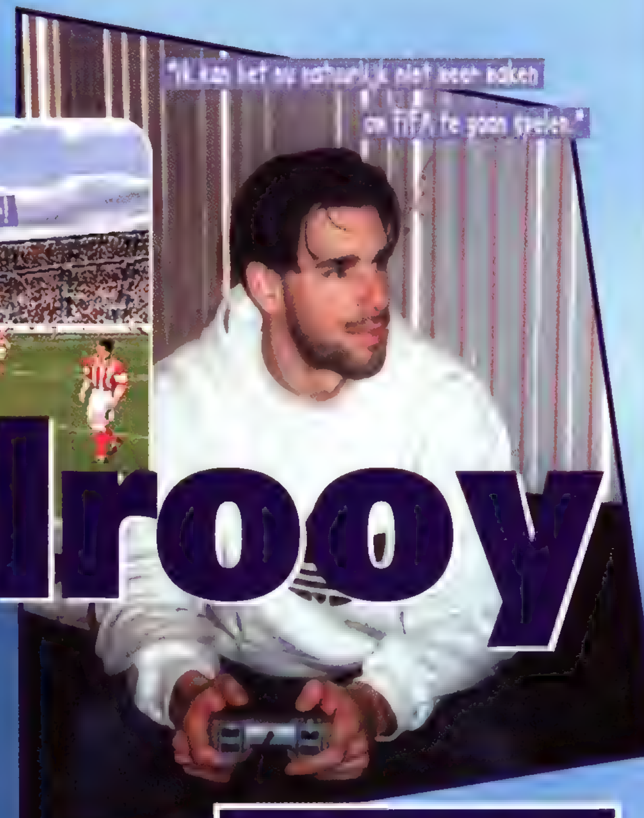
Jan legt het de PSV-selektie nog één keer uit: Van der Leur is dé man bij Roda.











van Nistelrooy

mee heeft. En dan komt de aap uit de mouw; de spits speelde voorheen wel voetbalgames maar dan alleen die van concurrent Electronic Arts.
De game-wizzards van PSV, Björn van der Doelen en Tomek Iwan hadden hem bij de middagmaaltijd nog gewaarschuwd: de controls van UEFA Striker zijn echt volledig anders dan die van FIFA en zolang je de controls van een voetbalgame niet onder controle hebt, wint PSV zelfs nog niet van Lutjebroeker Boys Vooruit.

JAN GEEFT LES

Het potje PSV-Parma wordt daarom maar snel door ons beëindigd. We kunnen de spits een dag voor de topper Ajax-PSV natuurlijk niet moreel beschadigen (hoewel een hoop lezers hier vermoedelijk heel anders over denken).
Na een kort maar hevig lesje buttonbeheersing van Jan, proberen we het opnieuw. Ruud neemt PSV en J.J. kiest voor Galatasaray Istanboel, aangezien dit team de laagste rating heeft.
Jan blijkt zijn ware roeping mis te zijn gelopen want Ruud slaagt er opeens in de bal van de een naar de andere speler te passen en komt daardoor een paar keer gevaarlijk voor het doel van Galatasaray-keeper Tafarel opduiken. Daar verraadt hij echter meteen zijn ware aard, want in plaats van de bal aan een medespeler te geven, gaat hij zelf voor het schot. En terwijl deze aanpak in het echt veel succes oplevert (bij het schrijven van dit verhaal al 19 maal), kun je er in games gewoon niet mee winnen. Daar draait alles om korte en snelle pasjes. Dribbelen staat echt gelijk aan sportieve zelfmoord.
En J.J. weet dat. Tikkend en combinerend loopt hij uit naar 3-0, alvorens Ruud via Nilis schitterend weet tegen te scoren. De handjes gaan meteen de lucht in. Ruud beleeft scoren op het scherm, bijna net zo heftig als scoren op het veld. De ontnuchtering volgt al snel als J.J. met een snelle counter de 4-1 achter Waterreus prikt.

POTENTIE

Alhoewel Ruud met 4-1 verloor, zijn we het er beiden over eens dat de super-spits wel degelijk potentie heeft als gamer en dus de cover waardig is. Oké, het begin was dramatisch, maar als je de controls van een spel niet kent, dan gebeurt dat iedereen. Zelfs footie-pro Skate staat bij een splinternieuwe game wel eens te spartelen.
In zijn tweede wedstrijd bood Ruud echter uitstekend tegenstand. Misschien moet hij iets minder gaan pingelen en de bal wat vaker overspelen maar dat leert hij wel, als zijn ass wordt gekickt door Björn en Tomek.
Want dat Ruud in de toekomst meer gaat gamen, is zeker. Hij was zichtbaar gegrepen door UEFA Striker. "Het is allemaal net echt met die tribunes en dat juichende publiek. Je gaat er helemaal in op. De game speelt ook erg soepel, je past heerlijk van de ene naar de andere speler en je kunt goed tackelen. Er is echter een groot probleem, ik heb thuis alleen maar een dikke PC staan en UEFA Striker komt niet uit op de PC. En ik kan het nu natuurlijk niet meer maken om FIFA te gaan spelen."

Prijsvraag

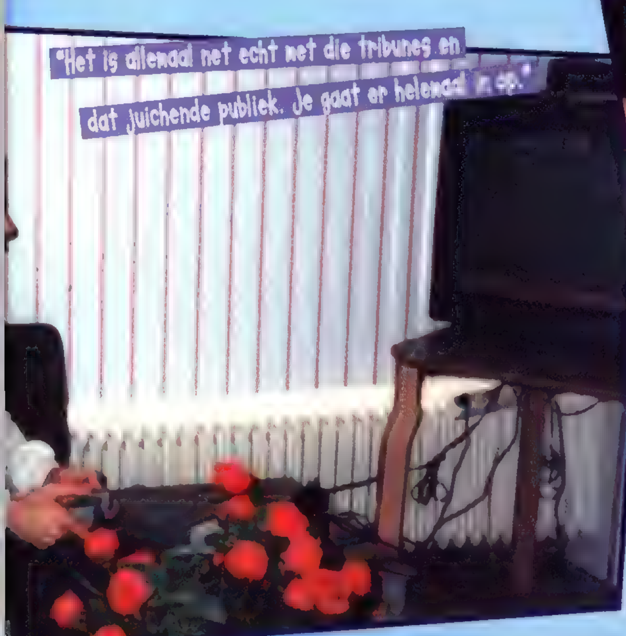
Natuurlijk gingen Jan en J.J. niet met lege handen naar huis. Speciaal voor twee PU-lezers signeerde Ruud een origineel PSV shirt en een PSV bal.
Winnen? Beantwoord dan de volgende vraag:

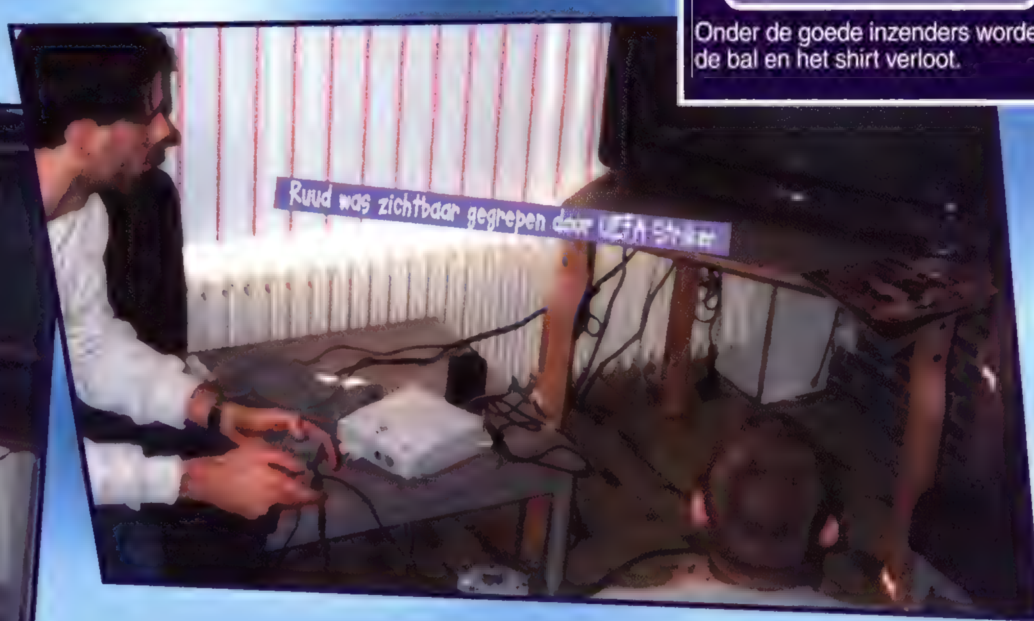
Bij welke twee Nederlandse voetbalclubs speelde Ruud van Nistelrooy voordat hij bij PSV begon?

Stuur je antwoord naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
O.v.v. Ruud van Nistelrooy

Onder de goede inzenders worden de bal en het shirt verloot.





PowerTools

Een nieuw jaar, nieuwe controllers. Deze keer bespreken we vier controllers voor de PC. Het zijn de SideWinder Dual Strike en de SideWinder Gamepad Pro van Microsoft en de Wingman Gamepad Extreme en de Wingman Extreme Digital 3D van Logitech.

Microsoft SideWinder Dual Strike

Toen ik in februari vorig jaar de Dual Strike in mijn handen hield, had deze controller nog de geheimzinnige benaming 'Zulu'. Deze codenaam hebben ze laten varen, maar voor de rest is er in die tussentijd weinig aan deze gadget veranderd.
De SideWinder Dual Strike is echt een typisch hebbedingetje. Het apparaat ziet er strak en futuristisch uit, spreekt tot de verbeelding en zou met een beetje fantasie ook een soort spacegun uit een film kunnen zijn.
De SideWinder Dual Strike werd met veel tamtam aangekondigd als zijnde speciaal bedoeld voor 3D shooters en aktie-adventures. Ook zou het de combinatie muis en toetsenbord moeten vervangen. Hiermee richt Microsoft zich naar eigen zeggen op een nieuwe doelgroep gamers die óf net aan shooters en aktie-adventures begint óf op die groep gamers die nooit echt lekker overweg kon met de combinatie muis en toetsenbord. Dat laatste begrijp ik niet want ik vind daar persoonlijk niks mis mee en de Quake en Unreal Tournament gamers al helemaal niet.



Naam:
Microsoft SideWinder Dual Strike
Aansluiting:
USB
Prijs:
ƒ 149,-
Info:
Microsoft Benelux
020-5001500
Web:
www.microsoft.com/benelux

WENNEN

De controller komt in een soort H-vorm en is in het midden door een bal-constructie bevestigd. Zo laat de Dual Strike de speler de twee afzonderlijke delen alle kanten op draaien en klikken. Links bevindt zich een traditionele D-pad samen met aktie-knoppen terwijl je rechts direkt om de as van het apparaat kan draaien.
Het relaxte van deze controller is het meegeleverde programma met twintig schema's van knoppencombinaties van bestaande bekende games. Toch is de besturing niet echt iets waar je warm van wordt en het blijft gedurende het spelen vreselijk wennen.
Voor action-adventures als Tomb Raider kan de besturing na verloop van tijd vertrouwd raken maar voor shooters is dit absoluut niet de vervanging van muis en toetsenbord. Kun je daarentegen helemaal niet overweg met keyboard/mouse dan biedt deze genotsknuppel misschien een alternatief.
De Dual Strike ziet er dus zeer dope uit maar meer dan een fraai hebbedingetje voor op de plank en een aardige controller voor action-adventures kan ik er, alle goede bedoelingen ten spijt, niet van maken.

Microsoft SideWinder Gamepad Pro

De SideWinder Gamepad Pro is de opvolger van de populaire Sidewinder Gamepad van Microsoft. Hij is iets groter, metaalzilver van kleur, heeft een aërodynamische vorm en ligt gelukkig stukken beter in de hand.
Net als bij de SideWinder Dual Strike wordt een programma bijgeleverd met voorgeprogrammeerde funktieknoppen van games. Hier vind je vijfenveertig schema's van knoppencombinaties van bestaande game. Een extra service dus.
Er is een Shift knop voor korte acceleratie tijdens (race)games en natuurlijk een D-pad. De gamepad voelt wonderbaarlijk licht aan. De D-pad had wel wat meer reliëf kunnen hebben waardoor het voor de linkerduim iets makkelijker was geweest de afzonderlijke richtingen op te sturen.

ALLEEN USB

Een ander minpuntje is dat deze controller net als de SideWinder Dual Strike alleen voorzien is van een USB-aansluiting, waardoor ook weer Windows 98 verplicht wordt. Als je een oudere PC zonder USB-aansluiting hebt, dan kan je deze Gamepad alleen gebruiken om je haar mee te kammen.
Afgezien van deze zaken is de SideWinder Gamepad een fraaie en uitgebreide gamepad.



ols

de[illegible]e van Jan



Logitech WingMan GamePad Extreme

De Wingman Gamepad Extreme is een nieuwe gamepad van Logitech met een gedurfd design. Logitech vond dat het nu eens tijd werd voor wat meer kleur in de hardware, in plaats van het saaie zwart en grijs van de laatste tijd. Ze hebben zelfs verschillende kleuren muiskapjes ontworpen die je over je muis kunt schuiven. De ene dag geel en de andere dag rood.

SENSOR

Maar we dwalen al. Het design van deze gamepad is dus opvallend glimmend blauw met doorschijnende knopjes. Hij heeft tevens een sensor optie. Deze kennen we nog van de Freestyle Gamepad van Microsoft. Deze optie kan je aan- of uitzetten. Staat de sensor optie uit dan stuur je gewoon met de D-pad, staat de optie aan dan stuur je met de hele gamepad. Dit houdt dus in dat je dan letterlijk de hele gamepad een stukje in de lucht tilt om in het spel omhoog te gaan. Duw je nu de hele gamepad omlaag, dan ga je in het spel naar beneden. Het komt neer op een soort virtueel sturen. Ook als je de gehele gamepad (in de lucht) naar links of naar rechts beweegt dan zal je auto of karakter in het spel ook naar links of naar rechts gaan. Deze optie vereist heel wat oefening; ik ben er geen fan van maar de meningen hierover lopen uiteen. Wat meer bolling in het totale apparaat had geen kwaad gekund.
Ook zijn de Select- en startknop net iets te diep in gamepad verwerkt. Voor de rest ligt deze Wingman Gamepad Extreme lekker in de hand en is er zowel een USB aansluiting als een Gamepoort aansluiting mogelijk door middel van een opzetstukje. Al met al een precisie gamepad met opvallend uiterlijk.

Naam:
Logitech WingMan Gamepad Extreme
Aansluiting:
USB of gamepoort
Prijs:
ƒ 109,- / Bfr. 1.990
Info:
Logitech Benelux:
010-2438897 (NL)
0032-26268961 (B)
Web:
www.logitech.com

Naam:
Microsoft SideWinder Gamepad Pro
Aansluiting:
USB
Prijs:
ƒ [illegible]
Info:
Microsoft Benelux:
020-5001500
Web: www.microsoft.com/benelux

Spellen als Rogue Squadron, Flanker 2.0 en Flight Unlimited III moet je eigenlijk met een goede stick spelen. Dat kun je met of zonder force feedback doen maar dat getril dat force feedback heet, is eigenlijk niet nodig.
Deze force feedback-loze flight- en gamestick van Logitech is professioneel, compleet, mooi ontworpen en minder log dan we van andere joysticks gewend zijn. Deze slanke stick is bovendien om zijn as draaibaar en ideaal voor snelle reakties tijdens met name oorlogs flight-sims.
Hij kent veel mogelijkheden, een snelvuurknop en een acht richtingen switch. Daarnaast ligt deze Wingman Extreme Digital 3D goed in de hand, kent zeven programmeerbare knoppen, is aantrekkelijk geprijsd, neemt weinig ruimte in beslag en ziet er gewoon mooi uit.
Lekker stickie hoor!

Naam:
Logitech WingMan Extreme Digital 3D
Aansluiting:
USB of gamepoort
Prijs:
ƒ 89,- / Bfr. 1690
Info:
Logitech Benelux:
010-2438897 (NL)
0032-26268961 (B)
Web:
www.logitech.com



Logitech WingMan Extreme Digital 3D

Power Score

Power Stone



Snelle, geoliede aktie

Ergens in de negentiende eeuw is een aantal vechters verspreid over de gehele planeet op zoek naar een item dat hen het ultieme geluk zal kunnen schenken: de Power Stone. En omdat het recht van de sterkste ook hier opgaat, dienen die guys and girls het tegen elkaar op te nemen in zo'n beetje alle windstreken die de aarde kent. Flutverhaaltje, dat zeer zeker, maar wel een Japanese style arcade-fighter met supervette, originele gameplay. Je kunt op elke lokatie (variërend van een piratenschip tot een dojo) namelijk vrij rondrennen en items als tafels, bazooka's en bommen gebruiken om het je tegenstander nog lastiger te maken.
Elk character beschikt over een aardige hoeveelheid supersnelle kick-, grab- en punchmoves, die ook in de vorm van combo's uitgevoerd kunnen worden. Special moves zijn ook te maken; hiervoor moet je steeds een blauwe, een gele en een rode diamant te pakken krijgen, zonder dat je tegenstander je neerslaat. Wanneer je ze alledrie met je meedraagt, kun je door middel van de L-knop of de R-knop gruwelijke special moves loslaten op het arme slachtoffer. Damn, wat ziet dat er fantastisch uit, zeg!
Ook de characters zien er gelikt uit, waarbij ik wel moet zeggen dat het aantal te kiezen vechters wat aan de magere kant is (een stuk of acht, maar wellicht dat je er later in de game nog een paar bij kunt krijgen).
Wat ik wel gezien heb, is dat je na het rondspelen van de game met elk character een nieuw attribuut krijgt, waarmee je nog meer schade kunt aanrichten bij je tegenstanders.
Overigens wil ik nog wel kwijt dat de eindbaas die ik te zien kreeg allesbehalve goed uitgewerkt oogde; daar had best wat meer aandacht aan besteed mogen worden.
Toch weegt deze faktor niet op tegen de snelle geoliede aktie in Power Stone. Ik kan echter wel begrijpen dat sommigen het na een paar dagen intensief spelen wel gezien hebben, maar toch, het is gewoon een lekkere fighter, niets meer en niets minder.

Power Rapport

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2550 • Fabrikant: Eidos
Distributeur: Atoll Soft • Tel:0318-505464

8^{2}

Een leuke, [illegible] 'em up met een [illegible] schien niet [illegible] maar dat Power Stone je [illegible] • SKATT

Worms Armageddon



Coole game maar wat weinig wapens.

Toen Worms lang geleden voor het eerst uitkwam, was ik meteen verkocht. De schattige wormpjes met de absurde wapens die elkaar zonder genade te lijf gaan, zorgden voor een kleine revolutie in de game-industrie. De nieuwe era van melig geweld was aangebroken.
Ondertussen zijn er meerdere versies op de markt verschenen voor consoles en PC en nu is er dan Worms Armageddon voor de Game Boy Color.
Wat is er nu zo leuk aan Worms? Voor wie het spel niet kent, volgt hier een korte uitleg. Jij bent hoofdworm en je voert het commando over een squadron van vier wormen. Telkens moet je het opnemen tegen vier andere wormen die niets liever zien dan dat jouw wormen tot visvoer worden gereduceerd. Jouw missie is dan weer om hen te vernietigen.
Bij elke beurt mag één van jouw wormen een wapen kiezen, positie innemen en vuren. Daarna mag een worm van de tegenstander.
Het leuke aan Worms is het arsenaal dat je ter beschikking hebt. De wapens variëren namelijk van bazooka's tot honkbalknuppels en van granaten tot exploderende schapen.
Die enorme variatie aan wapens is dé troef van Worms. Tenminste, bij de console en PC-varianten. Helaas is de wapenkeuze op de GB nogal beperkt. Je hebt maar twaalf verschillende wapens, terwijl je op de PC-versie op meer dan honderd verschillende manieren je vijand kan belagen.
Je kan op de GB wel met twee spelers spelen op één GB (je moet toch om de beurt). Je kan ook in je eentje spelen tegen de computer. Dat is overigens niet zo moeilijk, want de A.I. is niet al te snugger.
De kans om te winnen hangt af van een aantal zaken. Zo heb je nogal wat lokaties waar het gevecht zich kan afspelen. Je 'winkans' hangt soms af van de posities waar jouw wormen beginnen. Sta je bijvoorbeeld met z'n allen in een dal en staat je tegenstander strategisch opgesteld in de bergen, dan kan je het bij voorbaat wel vergeten.

Power Rapport

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450
Fabrikant: Team17 • Distributeur: Infogrames • Tel:040-2393555

8^{0}

Worms Armageddon voor de [illegible] is [illegible] maar er zijn weinig wapens beschikbaar [illegible] de kleuren zijn [illegible] wormen [illegible] • [illegible]

Super Smash Brothers



Alle Nintendo characters in één fightinggame

We hebben de characters al vele malen mogen aanschouwen op alle systemen die we van Nintendo kennen. Nog niet zo heel lang geleden hebben we de meesten van hen nog zien racen en feesten (in respectievelijk Mario Kart en Mario Party) tegen en met elkaar, maar nu is het dus tijd om Mario, Donkey Kong, Link, Yoshi en nog een achttal andere bekende en minder bekende celebreties een potje te laten knokken tegen elkaar.
Het concept van deze beat'em up mag absoluut origineel genoemd worden. Het is namelijk de bedoeling om op verschillende zwevende plateaus je tegenstander(s) te verzwakken door middel van trappen, slagen, worpen, special moves en het gebruik van verschillende wapens, en ze er vervolgens vanaf te gooien.
Elk character heeft een beperkt arsenaal aan karakteristieke moves, die overigens allemaal op dezelfde gemakkelijke manier uitgevoerd kunnen worden. Zo kan Mario met vuurballen smijten, terwijl Yoshi met zijn lange tong een tegenstander op brute wijze kan inslikken, om hem vervolgens weer net zo hard uit te spugen.
De wapens die op de plateaus verschijnen, variëren van hamers tot laserpistolen. Om je levensduur te verlengen, kun je af en toe ook een tomaat, een hartje of een ster proberen te pakken, die onverwachts verschijnen en je extra energie geven of tijdelijk onkwetsbaar kunnen maken.
Hartstikke leuk allemaal, toch? Inderdaad, maar bedenk wel dat deze game het niet moet hebben van complexe gameplay en van ultra heavy combo's al helemaal niet. Tel daarbij op de grote hoeveelheid aan softe typetjes en je krijgt een vrij speelse beat'em up.
Wat overigens niet wil zeggen dat Super Smash Brothers geen goed spel is. Integendeel. De aktie is flitsend (en helemaal de bom wanneer je nog drie maten uitnodigt), de graphics zijn goed uitgewerkt, de vijanden die je tegen het lijf loopt zijn funny en soms erg bizar (zoals het Fighting Polygon Team en Master Hand, de reuzenversie van Glover) en de nostalgische sounds laten je soms een traantje wegpinken.
Goed dus voor heel wat uurtjes fun.

Power Rapport

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca.2350
Fabrikant: Nintendo • Distributeur: Nintendo • Tel: 030-6097100

8^{4}

Alle Nintendo-[illegible] in één [illegible] dat moet wel [illegible] P[illegible] lijk prefereer ik [illegible] fig[illegible] maar dit is een [illegible] • SKATT

Power Score

SWAT3 Close Quarters Battle



Almost the real thing.

Eind vorig jaar maakte ik voor 't eerst kennis met SWAT 3, de taktische simulatiegame van Sierra, waarin je in de huid kruipt van een lid van deze speciale afdeling van het Amerikaanse politiekorps. Ik was laaiend enthousiast en verheugde me op de uiteindelijke titel, die nu voor me ligt. Ik trek dus mijn SWAT-pak aan, zet mijn helm op en vul het magazijn van mijn Heckler & Koch MP5 machinegeweer met patronen.

SWAT3 speelt zich af in het Los Angeles van 2005, waar geweld en criminaliteit recordhoogte hebben bereikt en er zware behoefte is aan een tot de tanden bewapende elitegroep supercops. Vooral nu er een zevendaags congres over de afschaffing van kernwapens in de stad is, waar bijna elk belangrijk persoon ter wereld zijn neus zal laten zien.

Aangezien niet iedereen zich verheugd op de wereldvrede zullen jij en je collega's van SWAT je handen vol hebben met het beveiligen van het congres en de aldaar aanwezige hoge omes.

De engine die speciaal voor SWAT3 in elkaar is geknutseld ziet er uitstekend uit en zit vol met prachtige licht-, spiegel- en schaduweffekten die het spel een hele realistische feel geven. Jij bent de leider van een vijfkoppig team, dat je leidt door middel van mondelinge bevelen.

Waar je in Rogue Spear lang van tevoren de taktiek uit moet stippelen die je mannen dienen te volgen, gaat het taktische plannen in SWAT3 in real time. De situatie verandert elke seconde en vraagt om koelbloedig improviseren. Eén verkeerde beslissing en er liggen vijf dode agenten op de grond en kunnen we wel fluiten naar de wereldvrede.

Zo'n taktische simulatie vraagt natuurlijk om een perfekte A.I. en daar is dan ook keihard aan gewerkt. Zowel je vijanden als je teammates gedragen zich erg natuurlijk en passen zich snel aan de situatie aan.

Dit zorgt er voor dat je tijdens het spelen van SWAT3 echt met zwetende handjes aan je muis geklampt zit.

Power RAPPORT

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800 • Systeemeisen: Pentium 233, 32 Mb RAM, 4 Mb video DirectX6.1 • Fabrikant: Sierra

Distributeur: Homesoft • Tel: 023-5530130

8,8

ShaoLin



De Four Player mode is het enige sterke punt.

Eén ding moet gezegd worden: om nu een vechtgame uit te brengen met de naam ShaoLin is natuurlijk niet het slimste idee van de wereld. Toen ik hem binnenkreeg, riep ik meteen: oh, maar die neppe Wu Tang game heb ik toch allang gereviewed? Nee Dre, dit is weer een heel ander spel. Oh. Naja, waarom ook niet?

Deze Shaolin game is trouwens van THQ, de makers van games als Rugrats, een paar bowling- en dobbelspelletjes en het elders in deze PU bezongen Championship Motocross.

Eigenlijk hadden ze ShaoLin al vorig jaar willen uitbrengen maar jammer genoeg liep het projekt hopeloos uit. Toen bracht Activision zomaar Wu Tang Shaolin Style. Zullen ze daar bij THQ vast niet leuk gevonden hebben.

Het spel opent met een flinke dosis Shaolin-knowledge; een heel verhaal over de zoektocht naar de Garden of Eternal Youth passeert de beeldbuis. We leren over ene Shin Hung Xi, die zijn volgelingen erop uit stuurde om de hemel op aarde te vinden, om te eindigen in Changsha City, waar ons avontuur begint.

Dat alles gebeurt in de vorm van een beetje roestig 3D-adventure, waar we in RPG stijl rondwandelen en de gebruikelijke onderonsjes hebben met her en der aanwezige figuren.

We kunnen kiezen tussen twee characters, een jongen en een meisje, die allebei in een soort pastelkleurige babypakjes gehuld zijn en er allesbehalve gevaarlijk uitzien en we kunnen ook kiezen in welke Oosterse vechtstijl we ons gaan specialiseren. De een voelt misschien wat meer voor de Eight Extremities Fist, terwijl de ander liever de Drunken Masterstijl bezigt.

De game zelf is een beetje rommelig en de controlls zijn allesbehalve duidelijk. Met veel moeite krijg je het vechten een beetje onder de knie.

De Four Player mode is natuurlijk leuk als je met een hele groep aan het gamen bent maar de single player RPG mode is saai, ziet er niet erg spectaculair uit en moet om de minuut weer tien seconden laden, tot je er dood en doodziek van wordt.

Power RAPPORT

PLAYSTATION

Prijs: ca. ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200 • Fabrikant: THQ

Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

5,8

(Ms.)Pac-man



Pac-Man en Ms. Pac-Man: frustrerende verslaving

Als je net zo oud bent als ik, zul je ongetwijfeld wel eens een piek (of tig) geïnvesteerd hebben om Pac-Man te spelen. Voor degenen die te jong zijn om Pac-Man te kennen, zal ik het even uitleggen. Pac-Man is een geel mannetje dat het beste te omschrijven valt als een kruising tussen een piranha en een lemming, maar dan in het geel en met een IQ van een stoeptegel: hij hapt naar alles wat voor zijn voeten komt, ook al kost hem dat zijn leven. Hij loopt rond in een doolhof vol met 'pellets', die hij allemaal op moet eten.

Lijkt simpel, maar hij wordt opgejaagd door een viertal spoken, wiens aanraking dodelijk is. In alle hoeken van het doolhof vind je echter een power pellet, waarmee je een bepaalde tijd de spoken op kunt eten. Naarmate je verder komt, worden de spoken slimmer en de tijd tot de pil uitgewerkt raakt, korter.

Een simpel concept, maar superverslavend wat uiteraard heeft geleid tot veel te veel varianten hierop. Ms. Pac-Man is er hier een van, en wel de enige geslaagde variant. Vrouwtje Pac-Man huppelt rond in een ander doolhof dan haar man en bovendien zijn er binnen het spel ook nog eens verschillende typen doolhoven.

Bij Pac-Man krijg je ook nog eens Pac-Panic, wat een flauwe Tetris-kloon is. Ms. Pac-Man heeft als extraatje Super Pac-Man, wat al helemaal als een tang op een varken slaat. Gelukkig heb je beide extraatjes helemaal niet nodig want (Ms.) Pac-Man alleen biedt meer dan voldoende vermaak.

Omdat het schermpje van een Game Boy nu eenmaal niet zo groot is, zie je standaard slechts een deel van het doolhof in beeld. Dit werkt erg slecht, want je ziet de spoken niet altijd aankomen waardoor je het overzicht verliest. Gelukkig kun je ook het hele doolhof in beeld krijgen. Uiteraard is alles dan kleiner, maar nog altijd prima speelbaar.

Of je Pac-Man of Ms. Pac-Man moet kopen, zul je zelf moeten kiezen. Beide titels staan garant voor veel speelplezier en evenveel frustratie.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR

Prijs: ca. ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275 • Fabrikant: Acclaim

Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

8,0

PowerScore



De modder komt je oren uit

Championship Motocross

In Championship Motocross kruip je in de huid van Ricky Carmichael, tweevoudig nationaal kampioen van het AMA. Wat dat precies moet betekenen weet ik ook niet, maar je moet vast heel erg goed kunnen motocrossen, wil je zoiets ooit bereiken.
Het mooiste van de nobele cross-sport is de enorme hoeveelheid opspattend modder en wat dat betreft zit het bij Championship Motocross wel snor. De graphics lijken voor meer dan de helft hieruit te bestaan, waardoor de game een vrij realistische look krijgt, met als enige probleem dat je constant de neiging krijgt om je gezicht af te vegen.
Hoewel ik nooit echt op zo'n racemonster heb gereden en die kleine Peugeot waar ik vroeger mee door de stad zoefde vast niet meetelt, voelt de handling van de crossmotor wel realistisch aan. Dit feit werd bevestigd door Boris, die door zijn verleden als kamikaze-pizzakoerier meer motorervaring heeft en ook te spreken was over de besturing van Ricky's Kawasaki.
En door die lekkere besturing van deze game hoeven die graphics eigenlijk helemaal niet zo spectaculair te zijn, daar zorgt de aktie wel voor. Elke nieuwe track is weer een feest om net zolang te racen totdat je elke hobbel, put of bocht al kilometers van te voren aan ziet komen. Langzaam klim je omhoog in het motocross-klassement, tot je eindelijk als eerste over de finish komt en klaar bent om de volgende track te bedwingen. Als je eenmaal wat meer ervaren bent, kan je beginnen aan het oefenen van je sprongen. Deze sprongen zijn dan wel niet erg belangrijk voor je eindstand in het klassement, maar een mooi uitgevoerde stunt is leuk om te zien en dat is te merken aan de juichende menigte die na elke sprong volledig uit zijn dak gaat.
Door achter- en voorover te hellen verplaats je het gewicht en kan je hogere sprongen maken, terwijl de R-toetsen ervoor zorgen dat je de meest spectaculaire – kijk mama zonder handen – kamikazejumps kan maken, terwijl je enorme afstanden door de lucht vliegt.

Power RAPPORT
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2200 • Fabrikant: Funsoft
Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555
8⁵

Championship Motocross is geen [illegible] mooie game, maar speelt wel [illegible] lekker en is ook nog eens superspannend. [illegible] je van [illegible] en van modder dan moet je deze [illegible] in huis [illegible]! • DRE



IJzersterke B-ball game

NBA Basketball 2000

Als Basketbal je ding is dan is NBA Basketball 2000 het spel dat je in huis moet halen. De naam verdient misschien geen prijs voor originaliteit maar deze game van Fox Sports en Radical Entertainment is nu eenmaal de enige game die alle NBA teams en spelers van het huidige seizoen heeft en daarnaast zijn er ook nog eens tonnen extra moves en dunks.
Voor de lezers die zich nog Fox Sports' basketbalprestaties op de N64 kunnen herinneren en daarom misschien zoiets hebben van 'laat die Boris maar lullen want dat Fox Sports kan nooit meer wat worden', heb ik goed nieuws.
NBA Basketball 2000 is gemaakt door Radical Entertainment en die zijn helemaal vanuit het niets begonnen met een nieuwe engine. De graphics zijn daarom kleurrijk en de aktie is dankzij een nieuwe motion capture techniek vetter dan ooit. De presentatie is helemaal in de stijl van de live basketbaluitzendingen van Fox Sports en dat maakt het allemaal net ietsje realistischer.
Het commentaar wordt verzorgd door de twee mannen die dat ook doen op TV en geven ze behalve commentaar op de wedstrijd ook commentaar op je techniek. Daarom zul je af en toe opmerkingen horen als "Als je de timing van je schietknop verbetert, scoor je meer". Oké dan, dat is informatie die we kunnen gebruiken. Helemaal als je vrije worpen mag gooien want dat is een behoorlijk zware dobber. Ik was zeker een uurtje aan het oefenen voordat ik mijn eerste vrije worp scoorde. Consoles zijn gemaakt voor sportsgames en als ik echt geïnteresseerd was in basketbal dan zou deze game mijn PlayStation niet meer uitkomen.

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 2995 • Fabrikant: Radical Entertainment/Fox Sports
Distributeur: CD Contact Data • Tel:0032-32870911
8⁹

NBA Basketball 2000 is een [illegible] B-ball game, sterker nog, het dunkt [illegible] volledig de zaal uit. • BORIS



Speelt lekker weg

NHL Championship 2000

Op het gebied van ijshockeygames is EA met NHL 99 de big boss. Dat het spel in de PU geen echt hoog cijfer kreeg (een dikke zeven), heeft te maken met de ingewikkelde gameplay van ijshockey. De puck gaat zo bloedsnel, dat je vaak niet weet waar het ingevroren zwarte bamischijfje zich bevindt.
Ook NHL Championship 2000 van Fox Sports kent dit probleem. Regelmatig wist ik niet meer waar de puck zich schuilhield en schaatste ik voor Jan-Johan met de korte achternaam rond. Verder kon ik een goede passing-game van de tegenstander nauwelijks tegenhouden. Hoe snel ik ook op de 'change player-knop' drukte, ik was bijna nooit op tijd.
Toch vond ik NC 2000 lekker spelen, misschien nog wel lekkerder dan NHL 99. Waarom? Nou, heel simpel, ik werd niet afgemaakt. Sterker nog, in mijn vierde pot, kon ik de nederlaag uitstellen tot de tweede verlenging.
Wat de graphics betreft, oogt 't allemaal wel mooi maar net iets minder gladjes dan NHL 99. Verder zijn de spelers wat gehoekt en ziet het knokken er sukkelig uit. Op het gebied van spelopties en statistics moet NC 2000 het ook afleggen, maar dat is dan ook het parade-paardje van EA. Het geluid is wat zacht en het ruist soms. Een compliment echter voor het commentaar, je hebt geen moment het idee dat de twee heren in herhaling vallen.Helaas is het spel een beetje 'buggy'. Tja, een speler die door een scheids rijdt, een stick die dwars door een doelman heen gaat of een speler die tegen het doel aan schaatst terwijl er niemand in de buurt is, dat verdient geen schoonheidsprijs.

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2495 • Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM.
Fabrikant: Fox Sports • Distributeur: CD Contact Data
Tel:0032-32870911
8⁰

Fox levert met NHL Championship 2000 [illegible] prima ijshockeygame af. [illegible] tailleerd en [illegible] NHL 99, maar het speelt wel [illegible] • JJ

The Next Tetris



Als je nog nooit van Tetris hebt gehoord mag je van mij op de brandstapel, met een molensteen om je nek het kanaal in, aan de hoogste boom worden opgeknoopt, gestoofd worden in een pot zoutzuur of een combinatie van die vier (bij wijze van spreken natuurlijk, lieve PU-lezers).
Vijftig miljoen exemplaren verkocht de originele Tetris game wereldwijd, dus dit spel MOET je kennen. En hoe leuk en verslavend deze 'blokjes-in-elkaar-schuif' game ook is, het uitmelken van Tetris begint langzamerhand wel een beetje clowneske vormen aan te nemen.
Op ieder platform zijn wel een of meerdere varianten van Tetris verschenen. Ik noem een paar voorbeelden: The New Tetris (N64), Kid's Tetris (PC) Tetrisphere (N64), Tetris Blast (GB), Tetris Plus (PSX), Tetris DX (GB, CGB) Tetris Attack (GB) en Magical Tetris (N64, PSX).
En nu is er dus The Next Tetris voor PC die overigens ook inmiddels op PSX uit is. De PC-versie heeft gewoontegetrouw iets betere graphics dan de PSX al maakt dat bij een dergelijke game natuurlijk helemaal geen ruk uit.
The Next Tetris is eigenlijk gewoon Tetris, alleen met een paar kleine nieuwigheidjes. Om te beginnen zijn er andere stenen, de zogenaamde Multimino stenen. Deze zijn opgebouwd uit verschillende kleuren en kunnen uit elkaar vallen, waardoor je struktuur verandert.
Je speelt The Next Tetris via klassen waarbij je steeds al bestaande blokken moet wegwerken. Daarnaast heb je diverse modes zoals Marathon, Scoring en Puzzel en kun je zelfs via Internet aan de slag. Via een ranglijst en scorebord kun je hier je eventuele wereldwijde Tetris geldingsdrang uiten.
The Next Tetris kent ook de Classic Tetris die er precies hetzelfde uitziet alleen dan zonder blokken en Multimino stenen.
Het spelletje is weer verslavend als altijd maar toch vind ik Tetris met toetsenbord niet ideaal spelen en sowieso geen spel voor de hardcore gamer op de PC. Deze game speel je op de Game Boy of op de arcadekast bij je lokale snackbar.

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79.95 Bh.ca 1500 • Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM.
Fabrikant: Atari/Blue Planet • Distributeur: Hasbro
Tel: 030-2809600
6⁸

Het blijkt een [illegible] verslavend spelletje, maar dat is geen nieuws. [illegible] voor [illegible] vriendin, jouw oma en Ed's [illegible], [illegible] lekker Tetris spelen op de Game Boy • JAN

South Park – Chef's Luv Shack



What is this; nog meer South Park fun!? Het kan blijkbaar niet op, want na de heerlijke traktatie van South Park the game, is er nu Chef's Luv Shack; de tweede titel uit een serie van drie. Eerst was er het 'gewone ' South Park spel, nu de Chef-versie en er schijnt nog een heus South Park [illegible] aan te komen.
Tot mijn grote verbazing is CLS in de verste verte niet te vergelijken met het voorgaande South Park spel. Het betreft hier niks minder dan een game show! Jawel, een rad van fortuin achtige game met als host onze geile vriend Chef.
Dit zou natuurlijk geen South Park game zijn als dit vraag en antwoord spel niet doordrenkt was met de harde en scherpe humor waardoor de serie zo immens populair is geworden.
Je kan aan het begin kiezen met wie van de hoofdfiguren je de quiz gaat spelen. Er is ook nog een Multiplayer mode waar je dus tegen elkaar kan brein-worstelen.
Als Nederlander moet je heel wat David Letterman shows hebben gezien om de meeste van de vragen überhaupt te kunnen snappen. Ik bedoel, hoeveel Nederlanders weten een antwoord op de vraag: "What was Sonny Cheba's type-cast?"
Het leukste element van deze maffe quiz vindt plaats tussen de vragen door. Je moet namelijk meedoen aan de meest rare spelletjes, zoals Spank the Monkey with Mr Makey, of Asses in Space. Je tussenopdrachten zijn afhankelijk van met wie je speelt. Zo hebben bijvoorbeeld de missies van Cartman voor het grootste gedeelte iets te maken met de rectale sector, asses dus!
Als je tegen Cartman speelt, is er ergens in de zoveelste ronde een moment dat je een super snel vraag en antwoord spel moet doen. Als je dit wint wordt Cartman in zijn kont geboord door aliens, reden genoeg om je best te doen dacht ik zo!
Net als bij de vorige South Park game, zijn de graphics weer absoluut beneden peil maar dat mag de pret niet drukken.

Power RAPPORT
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99.95 Bh.ca. 1800 • Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555
8⁰

Chef's Luv Shack is [illegible]. Misschien een tikkie te Amerikaans maar de humor in de tussengames [illegible]. • [illegible]

Baseball 2000



Terwijl baseball-fans elkaar het hoofd inslaan over de kwestie welk spel het beste is: Triple Play 2000 of Major League Baseball 2000, komt Interplay moedig met het o zo simpel getitelde Baseball 2000 op de markt. En aangezien er keihard is gewerkt aan beide eerdergenoemde titels moet deze new kid on the block wel van hele goede huize komen, wil hij niet met een welgemikte slag voor de PlayStation uitgemept worden.
Aan de hoes zal het in ieder geval niet liggen, want de psychedelische stralingsstreepjes en het old-school flipperkasten-logo doen het heel goed bij mij.
Vol verwachting propte ik dus het schijfje in de PSX en startte het spel op. Meteen werd me duidelijk dat Baseball 2000 geen lang leven beschoren zal zijn, althans niet in mijn spelletjeskast.
De graphics van deze game zijn namelijk echt van een teleurstellend niveau. Hoewel er veel aandacht is besteed aan de character-animaties, heeft elke speler hetzelfde uitdrukkingsloze gezicht, zodat al die gedetailleerde bewegingen geen ene moer uitmaken en het spel er gewoon veel te simpel uitziet. En dat terwijl de concurrerende games juist op grafisch gebied een flinke verbetering hebben ondergaan!
De simpele gameplay kan het ook niet veel beter maken want doordat de bediening van kleuterniveau is, heb je nog meer kans om je te ergeren aan de look van het spel en je alweer te verheugen op een potje Triple Play.
Natuurlijk zit Baseball 2000 vol met echte spelers en hebben ze hun best gedaan om de persoonlijke moves en maniertjes in het spel te verwerken, maar het totale gemis aan opties, zoals een ander camerastandpunt dan kijkend op de billen van de slagman, maakt dat Interplay's titel zich absoluut niet kan meten met de concurrentie.
De enige manier om dit spel leuk te vinden is om het te beschouwen als een Baseball-manager-game. Tussen alle teamformaties, opstellingen en taktische beslissingen door moet je dan nog even snel een balletje opgooien of slaan. Zolang je maar geen waarde hecht aan de grafische kwaliteit!

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129.95 Bh.ca. 2350 • Fabrikant: Interplay
Distributeur: Infogrames Tel:040-2393555
5⁵

Ik kan hier heel [illegible] over zijn: Interplay's Baseball 2000 kan gewoon niet tippen aan Triple Play of Major League Baseball. [illegible] • [illegible]


DRUGS?

PowerScore



Leuke stuff voor kleine broertjes.

Rocket
ROBOT ON WHEELS

Rocket is zo'n spel waar je kuiltjes van in je wangen krijgt. Een vrolijk spelletje in een vrolijk gekleurde omgeving. Geheel tegen de lijn van de meeste games van vandaag de dag in, maar ja, er moet ook iets zijn voor de jongeren onder ons, en met jongeren bedoel ik dan hoogstens 10 jaar oud!
Het verhaaltje gaat over het robotje Rocket dat leeft in de wereld van Whooppie (hoe verzinnen ze het) en Whooppie is een soort pretpark.
Er was natuurlijk geen game geweest als het noodlot niet zou toeslaan en dat is dan ook het geval. Wat is er namelijk gebeurd: de boze Jojo Raccoon heeft het hele park in bezit genomen en grote gedeelten afgesloten. Het is natuurlijk jouw taak om als Rocket het hele park stukje bij beetje op Jojo te heroveren.
De gebeurtenissen spelen zich af in een soort van Mario 3D-achtige omgevingen, compleet met alle 'Yippy!' en 'Hoei!' geluidjes die daar bijhoren. Je moet net als in Mario muntjes verzamelen en je een weg banen langs allerlei obstakels en gasten met kwade bedoelingen. Onderweg kom je soms iemand tegen die je wat tips geeft over wat je moet doen; het mag natuurlijk niet te moeilijk worden.
De dingen die je moet doen zijn zeer gevarieerd. Elk level moet voltooid worden door het uitvoeren van allerlei opdrachten van autoracen, tot konijnen schieten (hè gatverdamme).
Behalve het feit dat ik absoluut niet van dit soort games houd (maar dat is bijzaak), was er nog iets anders dat me stoorde. Het gezichtspunt van deze game is zeer onduidelijk, omdat het beeld als het ware een beetje achter Rocket aan hangt. Je hebt dus niet echt veel overzicht en dat maakt het spel (onbedoeld) een tikkie lastiger.

Power RAPPORT
NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400 • Fabrikant: Ubi Soft • Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

7⁵

Rocket is een leuke game maar niet voor de hardcore gamer.
Kleine broertjes stuff. • RUBEN

Renegade Racers



Dertien in een dozijn.

Een racespelletje meer of minder maakt ook niet uit, zullen ze bij Infogrames gedacht hebben toen ze begonnen aan Renegade Racers. Dat de racespelletjes-afdeling van mijn gamesverzameling langzaam astronomische proporties begint aan te nemen, zal ze blijkbaar worst wezen. Begrijp me niet verkeerd: sommige titels zijn hartstikke leuk, vernieuwend en origineel, maar heel veel ook niet.
Nou, het verhaal zit dus zo: Buck Billionaire (wie kent hem niet?) organiseert een race en alleen renegades mogen meedoen (huh?). Gelukkig verschaft mijn handwoordenboek Engels-Nederlands duidelijkheid in deze zaak. Een renegade is gewoon een simpele 'afvallige' of een 'overloper'. Anyway, Buck Billionaire heeft twaalf van die overlopers uitgekozen om mee te racen en dat gaat gebeuren over een zestal doldwaze tracks met wisselende ondergrond.
Tijdens een en dezelfde race scheur je over modder, zand, water en weet ik wat niet meer en onderweg pik je het inmiddels welbekende wapen- en upgrade-arsenaal op.
Welk character je kiest maakt veel verschil in de race, aangezien ieders voertuig een compleet andere rijstijl en handling heeft.
Nu is zo'n racespel als Renegade Racers natuurlijk volledig afhankelijk van de tracks en de characters. Zijn die verschrikkelijk grappig, origineel en mooi vormgegeven, dan kan een simpele racer toch nog voor uren en uren speelplezier zorgen. Ook is het belangrijk dat de gameplay en de handling van de autootjes een beetje realistisch is. Helaas scoort Renegade Racers in geen van deze categoriën echt hoge punten. Het verhaal is een beetje wazig, de characters een beetje flauw en de graphics allerminst om over naar huis te schrijven. De tracks zijn wel aardig en veelzijdig, maar super zijn ze zeker niet.

Power RAPPORT
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200 • Fabrikant: Infogrames • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

6²

Renegade Racers is een simpele race van dertien in een dozijn. Een reden om de game aan te schaffen kan ik zo één twee drie niet verzinnen. • DKE

NBA Championship 2000



Uithuilen en opnieuw beginnen

Bij mijn weten bestaat basketbal uit twee onderdelen, te weten aanvallen en verdedigen. Fox Sports denkt daar blijkbaar anders over want om een of andere reden hebben ze de defence uit NBA Championship 2000 gelaten.
De A.I. van de tegenstander werkt ongeveer als volgt. 'Ah, meneer Smits, wilt u scoren? Geen probleem, loopt u maar langs mij heen naar het mandje. Ah, Mr. Pippen, u wilt schieten? Wacht, als u een paar stappen naar achter doet en achter de gele lijn gaat staan, krijgt u voor uw prachtige worp zelfs drie punten.'
Om te bewijzen dat ik niet bluf, publiceer ik voor één keer de uitslagen van de vier wedstrijden die ik met de Indiana Pacers speelde (Pro mode en de kwarten duurden vier minuten). Achtereenvolgens won ik met 69-55, 72-66, 62-56 en 67-65. Belachelijk uitslagen, als dat zo door zou zijn gegaan, had ik bij een complete wedstrijd van 48 minuten 201 punten gescoord.
Nog een ander voorbeeld. Als fan van Rik Smits gooide ik natuurlijk alle ballen op hem. Dit leverde de Dunking Dutchman gemiddeld 30 punten op tegen een schotpercentage van ruim 90 %. Omgerekend zou dat 120 punten betekenen, een aantal waar all-time recordhouder Wilt Chamberlain (100 punten in één wedstrijd) zelfs nooit aan toe kwam.
En dat is niet het enige minpunt aan NC 2000; zo rebounden de vier spelers die je niet geselekteerd hebt nooit mee, zijn de spelers uiterst hoekig en is de motion-capture techniek matig.
Toch is het niet alleen droevenis. Allereerst moet ik bekennen dat ik het wel kicken vond om al mijn wedstrijden te winnen en af en toe show-basketbal te kunnen spelen (dunken is geen probleem in NC2000). Daarnaast is de sound en de besturing beter dan die van NBA Live en zien de replays er stoer uit.
Ik geef NC 2000 daarom een 5,8 want op school kreeg je ook altijd een 6-, als je werk niet voldoende was, maar de meester wel inzag dat je potentie had om beter te worden.

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1995 • Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM. • Fabrikant: Fox Sports • Distributeur: CD Contact Data • Tel: 0032-32870911

5⁸

Uithuilen en opnieuw beginnen is mijn advies aan Fox. NBA Championship 2000 kan in deze vorm niet op tegen de kanons maar de potentie is zeker aanwezig. • J.J



Niet voor hardcore race-fanaten, wel leuk voor beginners

A2 Racer III Europa Tour

Hardcore gamers krijgen altijd plaatselijke jeuk bij het horen van de naam A2 Racer, want A2 Racer, dat speel je niet, dat is niet cool.
Om te kijken of ze hierin gelijk hebben, leg ik het spel naast Midtown Madness, een gelijksoortige game (je racet in een bestaande stad, waarbij je last hebt van tegenliggers en de politie) die wel cool is bevonden.
Op grafisch gebied kom ik tot een gelijkspel. Ik vind de beelden in A2RIII stukken realistischer dan die van MM (Londen ziet er erg fraai uit), maar de straten zijn in MM veel voller en dat maakt het racen hektischer. De lege straten in A2RIII hebben te maken met de lage systeemeisen. Immers, als er teveel auto's (mensen ontbreken totaal) in beeld zouden komen, trekt een Pentium 166 het niet meer.
Zijn de beide games op grafisch gebied dus even goed, op gameplay-gebied laat MM zijn concurrent ver achter zich. Het heftigste aan MM is de ultieme vrijheid die je in de stad Chicago hebt; je kunt zelf bepalen hoe je van A naar B geraakt. Dat is bij A2RIII niet het geval. Vrijwel het gehele circuit wordt omzoomd door de verfoeide 'glazen muur'. Slechts op enkele plaatsen kun je een tweede route nemen. Daarnaast is de aktie in A2RIII erg beperkt. Je kunt een race rijden of een tijdrit en that's it. MM bood meer vermaak.
De aktie ziet er ook weinig heftig uit. Auto's kunnen niet stuk, botsingen gaan gepaard met weinig special effects en racen door Duitsland, Wenen en Engeland is veel minder leuk dan racen door Nederland. Deze laagdrempelige gameplay zorgt er wel weer voor dat beginners makkelijk met A2RIII aan de slag kunnen
Ook kwa geluid wordt A2RIII verslagen. De diverse soundtracks zijn oké, maar de vrouwenstem die je af en toe hoort, is van het vreselijke type ' luistertoets op de middelbare school' en de sound van de auto's is weinig verheffend.

Power Rapport

PC CD-ROM

Prijs ƒ 49.95 Bfr.ca. 900 • Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM
Fabrikant: Davilex • Distributeur: Davilex • Tel:030-6354222

7,0

A2 Racer III-Europa Tour is [illegible] het toppunt van [illegible]ss. [illegible] het [illegible] gelijke game die [illegible] lage systeem[illegible] en ideaal is voor [illegible] • [illegible]



Prima titel

NHL Championship 2000

Afgelopen jaar zat Electronic Arts nog redelijk ongestoord op de ijshockeytroon maar er loert een nieuwe kaper op de kust, want FOX Interactive komt met een gloednieuwe hockeytitel op de proppen die er veelbelovend uitziet.
En dat is ook geen wonder want NHL Championship 2000, dat een eerste deel lijkt in een nieuwe ijshockeygame-serie, is geproduceerd door Radical. Juist, de makers van NHL Powerplay, een game die hardcore ijshockeyspelers zich vast en zeker nog goed kunnen herinneren. Een vette en vooral realistische hockeytitel die een beetje moeilijkheden kreeg met de officiële NHL licentie.
Nadat FOX die kleine probleempjes had opgelost, konden de dames en heren van Radical aan de slag en het resultaat is er dan ook naar, want NHL Championship 2000 lijkt een geduchte concurrent te gaan worden van de bestaande titels. Hoewel de 3D engine net ietsjes minder is dan die van Electronic Arts' vlaggeschip NHL 2000, zien de graphics er prima uit en vooral de gameplay is veel lekkerder. Als je eenmaal gewend bent aan de wat ingewikkeldere controls, merk je al snel dat je characters veel beter luisteren naar je besturing en veel realistischer bewegen dan de mannetjes uit andere titels en daar draait het toch eigenlijk allemaal om in een sportgame.
Voor de rest is NHL Championship 2000 netjes uitgewerkt en kan je zo'n beetje alles instellen wat je hartje begeert. De rosters zijn uitgebreid en simpel om doorheen te fietsen, hoewel ik me afvraag hoeveel Nederlanders bekend genoeg zijn met de hockeysport, dat ze hier tijd en moeite voor gaan nemen. De Amerikaanse fans bezingen de vele opties in ieder geval in alle toonaarden.
Aan alles lijken ze bij FOX Sport gedacht te hebben; naast de thuis- en uit-shirts kan je je lievelingsteam ook laten aantreden in het 3e clubtenue. Dat doet E.A. ze niet na!
Al met al moet gezegd, dat NHL Championship 2000 echt een prima titel is, die iedere fanatieke hockeyfan absoluut eens moet checken.

Power Rapport

PLAYSTATION

Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2495 • Fabrikant: FOX Sport/Activision
Distributeur: CD Contact Data • Tel:0032-32870911

8,6

Ze mogen bij E.A. [illegible] maken want ze krijgen [illegible] concurrentie van [illegible] new kid on the [illegible]. [illegible] gameplay [illegible] graphics, [illegible] gevaarlijke [illegible] • [illegible]

Extreme 500



Voer voor de budget-bak

Motorrace fans hebben de laatste tijd weinig reden tot klagen. Want na Castrol Honda Superbike en GP 500 kunnen zij hun rijvaardigheid nu ook testen op de nieuwste motorracer van developer Ascaron: Extreme 500.
Of dit echter een onverdeeld genoegen zal zijn, durf ik te betwijfelen. Extreme 500 is op alle fronten namelijk een stuk minder goed gemaakt dan de twee eerder genoemde titels.
Ten eerste zien de graphics er soms belabberd uit. Zo zijn de coureurs hoekig en bewegen ze niet onafhankelijk van de motoren, de circuits ogen saai en brokkelig en de uitwerking van special effects zoals rook en stof, is ronduit knullig. Extreme 500 nodigt daardoor niet echt uit tot een potje racen.
Ascaron is er helaas niet in geslaagd om de officiële licenties te bemachtigen en dat zal wel een financiële oorzaak hebben. In ieder geval moest ik het daardoor stellen met een flinke hoop fake-coureurs en achttien nep-circuits. Ik ben bang dat de meerderheid van motorrace-fans dit niet zal trekken en voor een titel met licenties kiest.
Ook de gameplay is nu niet bepaald om over naar huis te schrijven. Het is natuurlijk prachtig dat je in één game in maar liefst drie klassen (125, 250 en 500 cc) kunt racen maar de aktie is zo knullig uitgewerkt dat het spel mij desondanks geen moment kon boeien.
Zo had ik nauwelijks het gevoel dat ik hard over de baan reed, terwijl de meter toch 200 plus aanwees. Ook rollen de coureurs na de lullig uitziende crashes houterig van hun motor (soms zelfs door de boarding heen) en de interaktie tussen de motoren en de weg is niet echt groot. Slechts het 'sleutel-menu' kan er mee door.
Het enige aspekt aan Extreme 500 waar ik over te spreken ben, is de besturing. Die ligt namelijk erg lekker in de hand. Extreme 500 is de enige motorrace game waarin ik binnen vijf minuten met de besten mee kon rijden. En dat is natuurlijk ook wel eens leuk.

Power Rapport

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800 • Pentium 133, 16 MB Ram.
Fabrikant Ascaron • Distributeur: Infogrames • Tel:040-2393555

6,5

Is een motorrace [illegible] lelijk te besturen [illegible] het spel [illegible] meter uit. Extreme [illegible] zal [illegible] budget-bak in gaan. • J.J.

Power Score



Action Man
Mission Xtreme

Feel the fear, face the action and conquer evil. Be Action Man, the greatest hero of them all. Juist, je leest het goed, hou je vast: Action Man is inmiddels uit voor de PlayStation!
Sinds jaar en dag is december dé maand waarin je games uitbrengt. Maakt niet uit of het goed is of slecht, er is altijd wel iemand die het koopt als cadeautje of er zijn eigen kerstbonus mee aan stukken slaat. Kortom als je spel zuigt en je wilt toch dat het redelijk verkoopt, release het dan in de feestmaand.
Zo moet Activision ook gedacht hebben want Action Man is zo'n spel dat al na twee minuten spelen op je zenuwen gaat werken, laat staan na twee uur spelen. Dan ben je in staat om van pure frustratie de kabel van je controller om je nek te wikkelen en je op te hangen aan de dichtstbijzijnde lantaarnpaal.
Nou ja, misschien is dat een beetje overdreven maar laat mij je vertellen dat Action Man niet een spel is waar je je geld aan wilt uitgeven. De graphics zijn slecht, de besturing is praktisch onmogelijk en het verhaal is zo dun als een sliert spaghetti, maar dat laatste maakt niet zo veel uit want echte Action Man liefhebbers interesseren zich niet voor hetverhaal. Gewoon knallen met die shit! En als je dat goed doet en het spel ondanks de slechte besturing toch weet uit te spelen dan heb je de kwade Professor Gangrenes verslagen en laat mij je dan vertellen dat ik dat een hele prestatie vind.
Trouwens, Action Man: Mission Xtreme kun je ook helemaal in het Nederlands spelen. Een monotone vrouwenstem zal je dan dingen vertellen als "Pas op, Action Man. Als je niet alle krachtpunten verzamelt, zul je sterven" of iets van die strekking. In het begin is het wel grappig en ik moet de makers van dit spel toch wel meegeven dat ze ook aan de kleintjes hebben gedacht.



WWF Wrestlemania 2000

Het Engelse THQ maakt al jaren WCW worstelgames. Onlangs kregen zij de beschikking over Acclaim's WWF licentie en je snapt dat de eerste WWF titel niet lang op zich liet wachten.
Eigenlijk is WWF Wrestlemania niet meer dan een aangepaste versie van WCW/NWO Revenge. Grootste verschil is dat hier de World Wrestling Federation worstelaars present zijn.
Een van de sterkste punten van Wrestlemania is de mogelijkheid om je worstelaar volledig te customizen, een optie die we nog niet eerder hebben gezien, tenminste niet zo gedetailleerd. Je kunt bepaalde voorkeuren voor moves instellen en ook hoe je wrestler zich gedraagt als ie een flink pak slaag krijgt. Daarnaast kun je ook de opkomst van je eigen character in scène zetten en zijn garderobe uitzoeken. Weer eens wat anders dan alleen de kleur van een broekje aanpassen.
Het leuke is dat je aan verschillende toernooien kunt deelnemen en als je met meerdere vrienden tegelijk speelt, is het des te koeler om je eigen worstelaar te hebben.
Ook kun je in Wrestlemania tegenstanders die op de grond liggen, omdraaien of weer oppakken of in een zittende houding brengen waardoor je weer een heel scala aan grepen en moves tot je beschikking hebt. Wat mij betreft kan het allemaal nog een stuk beter en intuïtiever maar totdat het reeds aangekondigde Smackdown er is, kan het er wel mee door.
De graphics maken niet echt veel indruk en het publiek is zo lullig geanimeerd dat ik me afvraag of er nu echt niemand bij THQ werkt die daar even wat beters van had kunnen maken. De worstelaars zelf zijn wel mooi gedaan maar ook hier is nog behoorlijk wat ruimte voor verbetering. Een beetje motion capturing zou helemaal geen kwaad kunnen.
Al met al is WWF Wrestlemania 2000 een degelijke wrestlinggame die fans van het genre zeker tevreden zal houden.

Hidden & Dangerous



Fight For Freedom

Hidden & Dangerous was wat mij betreft een van de toppertjes van 1999. Simpeler dan Rainbow Six: Rogue Spear en Swat 3 en moeilijker dan Commandos. Deze add-on komt wat mij betreft dan ook als geroepen.
Het spel is verdeeld in drie campagnes die weer verdeeld zijn in negen missies. De eerste campagne bestaat uit twee missies, de tweede uit drie en de derde uit vier. Tot zover de wiskundeles.
De drie campagnes staan op zichzelf en houden geen verband met elkaar. Je gaat weer op pad met een SAS-team en deze keer bevindt jouw team zich in Polen (campagne I), de Franse Ardennen in de winter (campagne II) en in Griekenland (campagne III).
De campagne-missies hebben allemaal geheimzinnige namen als Forest of Nightmares, Hand in the Darkness en Fallen Gods en zijn zeer afwisselend. Je moet onder andere een brug onschadelijk maken, uniformen jatten, via riolen ontsnappen, een vliegtuig stelen én besturen en gevangenen redden. Daarnaast moet je tegen guerrilla's vechten, gijzelaars redden, kopstukken van de Duitsers executeren en een heus Grieks labyrint door zien te komen.
Met name de missies in de besneeuwde Franse Ardennen kon ik erg diggen. Hier moet je de aanvoer van munitie voor de Duitsers proberen te stoppen. Op een gegeven moment voel je je echt als opgejaagd wild in de bossen terwijl de Duitsers hun zware geschut in stelling brengen. Tanks en soldaten zijn er meer dan je lief is en je zult zuinig om moeten gaan met je wapens. Echt kabbelend kontvocht, zo spannend!
Zoals het een goede add-on betaamt, zijn er ook weer nieuwe wapens en voertuigen zoals verschillende sub-machinegeweren en granaten en een erg coole Bronning 0.5 die op een jeep is gemonteerd. Ook kun je scheuren in een gepantserde Jeep en een Duitse Tank waarbij je flinke schade kunt toebrengen.
Met name de laatste campagne is erg lastig en geheimzinnig. Je zult vele malen overnieuw moeten spelen wil je deze tot een goed en bevredigend einde brengen.

Power Rapport

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000 • Fabrikant: Hasbro Interactive
Distributeur: Hasbro • Tel:2809600

5[1]

Om al deze [illegible] je niet alleen [illegible] Ga[illegible] [illegible] [illegible] bes[illegible] [illegible] [illegible] BORIS

Power Rapport

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2800 • Fabrikant: THQ
Distributeur: Infogrames • Tel:040-2393555

7[4]

Iedereen die de [illegible] van THQ nooit geprobeerd [illegible] de WCW [illegible] [illegible] kans. • BORIS

Power Rapport

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 59.95 Bfr.ca. 1195 • Systeemeisen: Pentium 266 MHz, 64 Mb RAM, 3D kaart.
Fabrikant: Talonsoft/Take 2 • Distributeur: CD Contact Data
Tel:0032-32870911

8[0]

Verplichte [illegible] Hidden & Dangerous. [illegible] D 2 uitkomt. [illegible]



PC ZONE benelux
Aanrader
ANNO 1602
Creatie van een Nieuwe Wereld
Ontdek...Handel...Verover!
Power Unlimited
oktober '98
Doordacht, gedetailleerd
en aantrekkelijk spel dat
je maanden zoet zal houden.
SUNFLOWERS
INFOGRAMES
Een van de meest succesvolle games
NU IN PRIJS VERLAAGD!
bart smit
free record shop
Intertoys
Dixons
je komt ogen en oren tekort.
PC CD ROM

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805 1006 AM AMSTERDAM
Of ons e-mail adres: POWER@BPA.NL
Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444 (1 gulden per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000 (1 gulden per minuut)
BELGIË:0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden,
Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Zucht. [illegible]

JAN



tip van de maand

DINO CRISIS

Martijn van Heugten, uit Soest krijgt voor zijn tip van de maand een spel naar keuze.

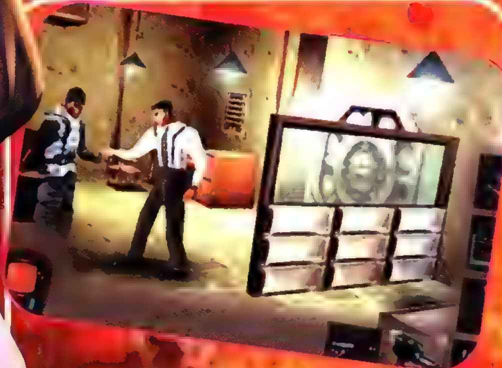
Passwords DDK deuren
DDK-H= head
DDK-N= newcomer
DDK-L= laboratory
DDK-E= energy
DDK-W= waterway
DDK-S= stabilizer
DDK-D= doctorkirk

ID cards
Paul Baker: 58104 (voor FC device: hij ligt dood voor de lift, etage 1)
Dr. Kirk: 31415
(voor FC device: hij zit bij Gail in zijn eigen bibliotheek, B3)

Escape shaft password
(geheime laboratorium, Rick's idee)
1: cefeb
2: ebefdba
3: ddeeecbe

Electronic lock (SOL-LEO)
Lees SOL-LEO in spiegelbeeld = 705037
Tip: lees goed de boeken, daar staan vaak passwords op voor kluizen

PLAYSTATION



Meer tips op de volgende pagina's: o.a.
Pokémon
Oddworld Adventures
UEFA Striker
Tomb Raider IV
Tomorrow Never Dies
Crash Team Racing
V-Rally 2
Blaster Master Boy
Mortyr
Mission Impossible
Driver
Unreal Tournament
Wheel Of Time
Crazy Castle 3
LMA Manager
Soul Calibur
GTA 2
WipeOut 3
The Longest Journey

PLAYSTATION



V-RALLY 2

Cheat van Rob Nicolai uit Zaandam.
Ga naar het game progression menu en voer de volgende code in:
L1, R1, →, ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, ↑, x, x + select.
Als de code goed is ingevoerd, hoor je een geluid, ga nu op een willekeurig grijs vlak staan en druk tegelijk de toetsen select + x in. Je krijgt nu de baan of auto naar keuze. Ga naar een volgend grijs vlakje en toets weer select + x in enzovoort.

PLAYSTATION



TOMORROW NEVER DIES

Cheats van Tim Leloux uit Kortenhoef.
Win mission: druk op pause en dan 2x select, 2x rondje, select, en dan rondje
Invinciblity: druk op pause en dan 2x select, 2x rondje, 4x driehoekje
Level select: druk op pause en dan 2x select, 2x rondje, 2x L1, rondje, 2x L1
All weapons: druk op start en dan 2x select, 2x rondje, 2x L1, 2x L1
Full health: druk op pause en dan 2x select, 2x rondje, 2x omhoog, en 1x naar beneden

PC CD-ROM



MORTYR

Laat de demo een tijdje spelen tot je verder wilt. Druk op esc en save de demo. Load de demo nu en voilà, je zit erin.

PC CD-ROM



UNREAL TOURNAMENT

Mark Boerakker uit Druten stuurde ons het volgende.
De cheats zijn alleen voor de single player. Druk eerst op ` en tik daarna een van de volgende cheats.
loaded: Alle wapens
iamtheone: Aktiveren Cheat mode
summon x: Summon Item X
god: God mode
allammo: Alle ammo
open [naam map]: Advance to indicated map
fly: Flight mode
killall [type]: Kill all indicated enemies (nali, skaargwarrior, mercenary, etc.)
ghost: No clipping mode
playersonly: Stop time
behindview 1: Third person view
behindview 0: First person view
walk: Walk mode
Voor de volgende cheats zet je eerst summon en dan de naam.
cannon
eightball
flakcannon
nali
skaarjwarrior
quad shot

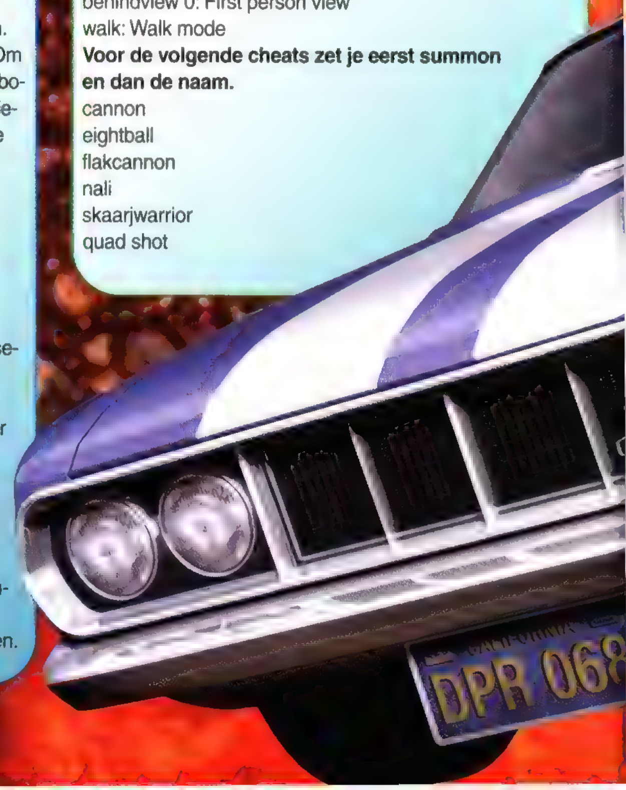


POKÉMON TIPS DEEL 2

Vorige maand onthulde Alex Hamerling uit Delft al de vindplaatsen van enkele zeldzame Pokémon. Hij weet er nog meer.

Eevee, Vaporeon, Jolteon en Flareon
Deze Pokémon zijn eigenlijk allemaal hetzelfde. Eevee is de evolutie-Pokémon. Je vindt hem in Celadon City. Ga helemaal naar het noorden van de stad in het midden. Hier zit een achteringang naar de Celadon Mansion. Ga hier de trappen op naar een kamer. Hier ligt een Pokéball op tafel. Eevee zit hierin.
Je kunt besluiten om Eevee te houden maar je kunt ook naar de Pokémon dept. store in Celadon gaan en een Evolutiesteen kopen. Gebruik een Watersteen op Eevee voor Vaporeon, de Dondersteen voor Jolteon en de Vuursteen voor Flareon. Maak de juiste keuze.
Porygon
In Celadon vind je ook het casino: de game corner. Je hebt eerst de coin box nodig, die krijg je van iemand in een van de huizen. Nu kun je je coins in de automaten gebruiken. Hoeveel coins je nodig hebt om een Porygon te kopen hangt af van de versie: 9999 voor rood en 6500 voor blauw. Als je genoeg hebt, ga je naar het huis ernaast om je prijs te halen.
Hitmonlee en Hitmonchan
Ga naar Saffron City. Hier zijn twee gyms. Ga in de linker. Versla de gym-leider. Je krijgt geen badge van hem maar je mag kiezen uit twee Pokémon om mee te nemen: Hitmonlee, de schop-vecht-Pokémon, en Hitmonchan, de stomp-vecht-Pokémon.
Lapras
In het gebouw van Silph Co. kom je Gary tegen. Versla Gary en een toeschouwer geeft je Lapras.
Articuno
Articuno is te vinden in de grot van de Seafoam islands. Midden in route 20. Je hebt SURF nodig om er te komen. Ga de grot door. Articuno is op de onderste verdieping. Om er te komen moet je eerst de stenen op de verdieping erboven in de gaten duwen. Probeer Articuno te vangen op dezelfde manier als beschreven staat bij Zapdos (zie vorige nummer).
Moltres
Moltres bevindt zich op de Victory Road, net voor het Indigo Plateau. Je hebt alle badges nodig om er te komen. Moltres moet je vangen tijdens een gevecht, net als Zapdos en Articuno.
Mewtwo
Mewtwo bevindt zich op de onderste verdieping van de secret dungeon. De secret dungeon is net buiten Cerulean City. Je moet erheen surfen. Alleen de Pokémonmeester mag er komen, dus je moet eerst Gary voor eens en voor altijd verslaan. Als je de Masterball nog hebt is dit HET moment om hem te gebruiken, anders zul je dezelfde taktieken moeten gebruiken als bij de drie mythische vogels en dat is erg moeilijk. Je hebt de beste kansen met Gastly, Haunter of Gengar. Bug-Pokémon hebben ook een kans. Vergeet niet te saven voordat je gaat vechten.





EEUWIG Leven

PC CD-ROM

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Gilles "Webley" Verschuere hits that whip!

Tijdens het spel moet je eerst op [F10] drukken om het invoerscherm te krijgen en voer dan een van de volgende cheats in. Gevolgd door [Enter].

taklit_marion: Aan/uit onkwetsbaarheid
urgon_else: Alle wapens
azerin_sophia: Alle gezondheid items
nub_willie: Toont gratis hints
endcredit: Eindigt het spel en toont de credits
fixme: Genezen
makemeapirate: Verander in Guybrush Threepwood

PLAYSTATION

GTA 2

Met dank aan Vincent Cillekens uit Rotterdam.
Level select: Gebruik ITSALLUP als player name
Infinite health: Gebruik LIVELONG als player name
No Police: Gebruik LOSEFEDS als player name
Maximum wanted level: Gebruik Desires als player name
$500.000: Gebruik MUCHCASH als player name
5x multiplier: Gebruik HIGHFIVE als player name
10 million points: Gebruik BIGSCORE als player name
Debug basic scripts: Gebruik NOFRILLS als player name
Tune radio: Als je in een auto zit, druk dan boven om van radiostation te veranderen

PLAYSTATION



CRASH TEAM RACING

Boike Gyselinck uit Temse crashte onlangs deze tips bij PU.
Enter oxide's spaceship: Collect de vier boss keys
Extra battle arena's: Win alle vier cup races in Arcade mode
N Trophy: Beat his time on every track in Time Trial mode
Nitros oxide: Beat his ghost on every track in Time Trial mode
Popu papu: Win de green gem cup in Adventure mode
Pinstripe: Win de yellow gem cup in Adventure mode
Ripper roo: Win de red gem cup in Adventure mode

PC CD-ROM





DRIVER

Volgens Vincent Frietman is hier de truuk waar alle PC-Driver fans op hebben zitten wachten.

Om alle cheatcodes te activeren moet je het volgende doen. Ga met verkenner naar Driver\data map en kopieër het bestand MLADDER.DML naar bijvoorbeeld de Temp map.

Open dan het originele bestand in Driver\data met bijvoorbeeld de Notepad, verwijder vervolgens alles vanaf INTERVIEW tot en met ENDIF. Sla het bestand op en open Driver.

Start dan een nieuw undercover-spel en hij zal na de intro meteen bij het credit-scherm zijn.

Sluit dan Driver af en ga weer naar verkenner om het ongewijzigde filetje in de Temp map te vervangen met het filetje in de Driver\data map.

Open dan het spel weer en je ziet in het cheatcode-menu nu alle cheats staan die je aan- en uit kan zetten.

DREAMCAST



SOUL CALIBUR

Tips & Cheats van Dennis Klaster.
Weapon Select: In het character select menu, laat de speler oplichten en druk op L om alle wapens te laten zien, selecteer daarna het wapen wat je zou willen hebben.
Derde kostuum: In het character select menu, laat de speler oplichten, Druk op Y en Select. Slechts een paar vechters zoals bijvoorbeeld Siegfried hebben deze mogelijkheid.
Water Vein Missie: Speel het spel uit met Lizardman en je krijgt de Water Vein missie.
Metal mode: In het character select menu, laat de speler oplichten, houd R ingedrukt en select. Deze optie kan bij het derde kostuum gebruikt worden.

PLAYSTATION



UEFA STRIKER

Vrouwelijk commentaar
Kies een taal, speel de Training mode uit en verzamel alle drie de niveaus. Start dan een willekeurige wedstrijd en druk tijdens het laden snel ●, ■, ■, R2, L1, L1, L1, ▲ en start in. Vind dan ook nog eens de bal en voilà; de vrouwelijke commentator is nu te vinden bij het menu waar je de sound, commentaar enz. kunt regelen.
Cheerleaders bij het team
Deze zijn te vinden bij elk team. Tik bij een club de voor- en achternaam in (de Boer = R. de Boer). Weet je er meer dan vier dan hoor je "you did it". Haal dan de voorletter weer weg en start een wedstrijd. Het eerste dat je ziet zijn de cheerleaders. Als je gewonnen hebt loopt de man of the match naar de chearleaders en neemt er een op z'n schouders.
Eeuwige sterrenteams
Speel de klassieke wedstrijden uit zoals de opdracht beschrijft. Daarna zijn er nog 5 of 6 wedstrijden, speel ook die uit en je hebt het eeuwige sterrenteam, met o.a. Maradonna, Cruijff, Van Basten, Pelè, Charleton, Eusebio, Gullit en Banks.
Sterrenteam
Speel de drie trainingsniveaus uit en kies dan de competitie waar je Europa 1 moet spelen. Speel dat helemaal uit en het team is nu beschikbaar.



EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

GAME BOY COLOR

CRAZY CASTLE 3

Hier zijn de levelcodes van ijverige Joris.

1.BYBX4R
2.PSBX4R
3.FXBX4R
4.YYBX4W
5.5YBX4J
6.XYB84W
7.CYB8GW
8.TYB2G7
9.1SBDG9
10.CXBN4J
11.5YBN4V
12.•YBSBF
13.DYBN4K
14.8YBNBB
15.4XB•BF
16.GTB•BP
17.Q1B•BP
18.?LB•BP
19.M5B•PB
20.3SBPP•
21. NXBPP•
22. 2TBLBL
23. RTBLB5
24. HSBWB5
25. 7TB?PL
26. W1BWP
27. JXB?B4
28. 9CBPP?
29. 6TBWP•
30. V1BLPG
31. Z1BLB?
32. KLBLB?
33. B5PLPQ
34. P1PWBQ
35. F5PPPN
36. Y•PLPN
37. SDP?PQ
38. XDPPP2
39. CDP?PM
40. TGPPB2
41. 1?P?BQ
42. LQPLBN
43. 5QPPPR
44. •MPPBR
45. DNPWBG
46. 82P?PQ
47. 4RPWBG
48. GHPPB2
49. Q7PPPN
50. ?JPLP?
51. M9P?BQ
52. 3JPWBQ
53. N6PLB3
54. 2VP?B?
55. RZPWP4
56. HBXPP3
57. 7PX?PG
58. WYXLB?
59. JYX?PG
60. 9XX?BG

PLAYSTATION



WIPEOUT 3

Als je bij de start het aftellen hoort, geef dan ongeveer voor 60% gas. Als je een dual shock controller gebruikt dan zal die op de goede plek gaan trillen, als de omroepster nu bij 1 is krijg je een turbostart.

PLAYSTATION



LMA MANAGER

Tips van Berry Peelen uit Nijmegen.
Win alle games: Enter "IVOR INVINCIBLE" als naam
500 million: Enter "KING MIDAS" als naam
Player skills at 90%: Enter "THE BEST" als naam
Elke speler wil in je club: Enter "NORTH AND SOUTH" als naam
Groot stadion: "QUICK DRY CEMENT" als naam
Groot publiek onthaal: Enter "WITCH DOCTOR" als naam
Volgende wedstrijd wordt automatisch gepland: Enter "BACKSEAT MANAGER" als naam
Regenachtig weer: Enter "WET WET WET" als naam
Zonnig weer: Enter "DRY DRY DRY" als naam

GAME BOY COLOR

ODDWORLD ADVENTURES

Levelcodes
jcbcm
jcccl
jmccb

GAME BOY COLOR

BLAST MASTER BOY

Stage select: Bij het titelscherm, kies continue, houd A ingedrukt en druk START.



TOMB RAIDER 4: DE LAATSTE ONTHULLING

Richard Heyne uit Geldermalsen onthult de cheats.
Levelskip
Ga met je gezicht naar het noorden staan (het rode punt van het kompas moet naar het noorden) daardoor zal de naald doorzichtig worden. Ga naar 'load game', houd de letters 'help' even ingedrukt, laat ze los en druk op 'escape'.
Unlimited everything
Ga weer naar het noorden staan en ga naar de 'smal medipack' (in het menu). Houd de letters 'guns' even ingedrukt en laat ze dan weer los. Nu heb je alles oneindig.
All weapons
Ga weer naar het noorden met je gezicht (je moet hiervoor 'unlimited everything' aan hebben staan en de shotgun op zak hebben) Ga nu naar 'large medipack' (ook in het menu). Houd nu de letters 'weapons' ingedrukt en laat ze los. Nu heb je alle wapens.



PLAYSTATION



MISSION: IMPOSSIBLE

Edwin Van Hove uit Leersum doet het onmogelijke. Vul de cheats in bij het "load game" screen, let niet op het "bad password" bericht.
TTOPFSECRETT = SECRET MESSAGE
SEECOOLMOVIE = ALL MOVIES
IMTIREDTODAY = SLOW MOTION
GOOUTTAMYWAY = TURBO MODE
BIONICJUMPER = SUPER JUMP
SCAREDSTIFFF = DISABLE ALL

LEVEL PASSWORDS

2 : ABEMJQLNVTPG
3 : OGLIESHVIRLL
4 : OQRFFSITJMNI
5 : EHNJHSURWJMP
6 : GDPSISJOWUAN
7 : GGHIHSJVWRML
8 : GQOFISKTLMAI
9 : IGCJMJMVMRBL
10: IQDSNJNTOMCI
11: IJENMUNHONCJ
12: IMQPNHNKOSCM
13: PBFROUOPPWDB
14: PMGKPUPKQSDM
15: PJGNOUPHQNDJ
16: KEJPPUPSRKEE
17: HDGGFPKQMOBC
18: IGILGPMLMYBO
19: HDGOFTKQMOBC
20: IGJDGTMLMYBO
21: NGHSMGQTXMGI
22: MOEEOJGHVXJH
23: MKEHTJSSVVJD
24: AFQMOJGPVTPG



The longest Jo

PC CD-ROM

HOOFDSTUK DRIE

Wanneer je wakker wordt, ga je naar buiten en praat je op de gang met Zack. Ga dan naar beneden en naar de metro. Ga met de metro naar Hope Street. Ga aan het einde van de straat de kathedraal in en loop naar de biechtstoelen die rechts in de kathedraal staan. Praat hier met Vader Raul. Hij zal je vertellen dat je Warren kan vinden in het gebouw met het nummer 87.
Verlaat de kathedraal en ga links het gebouw met het nummer 87 binnen. Daar ontmoet je Warren. Praat met Warren, hij zal je helpen als je bereid bent het archief van het politiebureau in Metro West binnen te dringen en daar alle informatie over hem, zijn zuster en zijn ouders te verzamelen. Neem dan de metro naar Metro West en je komt uit op de Precinct Street. Om het politiebureau binnen te glippen moet je eerst de straatnaambordjes lezen die er hangen zodat je de code krijgt die je nodig hebt om de wegversperring te verplaatsen.
Ga nu naar de wegversperring en zorg dat deze zich verplaatst zodat de vuilniswagen bij de container kan komen. Ga nu snel in de container zitten en wacht totdat deze wordt opgehaald door de vuilniswagen... In het politiebureau ga je naar het geopende bedieningspaneel voor de automatische schuifdeuren. Daar onderzoek je de gereedschapkist op de vloer. Haal het stuk papier dat er in ligt eruit, het is een oud formulier. Probeer dit formulier aan de dikke monteur te geven, hij zal weigeren. Ga dan naar de vrouwelijke wachtcommandant en vraag haar naar zo'n formulier. Probeer dit nieuwe formulier aan de monteur te geven... hij zal weer weigeren. Ga terug naar de wachtcommandant en vraag om een ander formulier. Dit kan even proberen zijn maar uiteindelijk krijg je het formulier, als je dit formulier aan de dikke monteur geeft, zullen ze met z'n tweeën weer aan de deuren gaan werken.
Om de monteurs bij de deuren weg te krijgen moet je eerst de twee videofoons midden in de hal onderzoeken. Gebruik de rechter om naar de linker te bellen. Ren vervolgens naar de dikke monteur en vertel hem dat er telefoon voor hem is. Als hij wegloopt, zeg je tegen de magere hetzelfde. Ze zullen dan met elkaar via de videofoon gaan praten. Pak dan de schroevendraaier op die naast de gereedschapkist ligt en open de deuren door de draden tegen elkaar te houden. Probeer vervolgens door te lopen.
Ga nu naar de wachtcommandant en klik op de planken boven haar hoofd, je zal de naam van [illegible] formulier zien. Vraag de wachtcommandant naar dat formulier en als zij zich omdraait om het te pakken, glip je snel door de deuren. Binnen vind je de open deur naar de kleedkamer en de deur naar het archief die op slot zit. Ga de kleedkamer binnen en onderzoek alle kluisjes. Links zit agent Minelli op het toilet, praat met hem en doe als of je agent Hernadez bent. Hij zal je de sleutel van zijn kluisje geven. Open zijn kluisje en pak het medicijn. Bekijk de spiegel goed en haal de schroef eruit. Geef het medicijn aan Minelli. Praat met hem totdat hij je over de verjaardag van zijn vrouw vertelt. Switch de lichtschakelaar aan de muur en neem het "Apenoog" uit je inventaris. Wacht dan tot Minelli niest en zijn oog verliest. Pak dit oog snel voordat hij het pakt en leg het Apenoog er voor in de plaats. Ga dan weer terug naar de gang om een blikje Bingo! te kopen met behulp van je chipknip. Houd dan het kunstoog van Minelli voor de irisscanner om de deur naar het archief te openen.
Ga het archief binnen. Gebruik de computerterminal (boven) om te zoeken naar de bestanden van Warren. Edit, Delete, en Print deze. Kijk vervolgens naar Warren's zuster haar nummer (Erika) op het scherm en zoek vervolgens ook op dat nummer. Print dit bestand ook uit. Zoek dan informatie over de Kerk van Voltec en over Jacob McAllen. Je zal een code tegenkomen bestaande uit vier symbolen. Schrijf deze op (toetsen 11, 16, 1 en 8). Ga nu naar de andere terminal (onder) en druk op knoppen met de vier symbolen (toetsen 11, 16, 1 en 8). Dan zal de computer de archiefmap voor je pakken die je nodig hebt. Open deze map en je vindt een datamodule. Pak nu de uitgeprinte bestanden uit de printer en verlaat het politiebureau.
Ga nu terug naar Warren die op Hope Street zit. Warren zal de informatie aannemen en je vertellen over zijn vriend Burns Flipper. Ga vervolgens met de metro naar het havengebied. Buiten de garage van Burns Flipper staat een industriële verfmenger (rechts van de deur). Gebruik deze om het blikje Bingo! te schudden. Klop dan driemaal op de deur van de garage tot Flipper je binnen laat. Praat met Flipper en geef hem de datamodule. Hij zal je helpen mits je hem een anti-zwaartekrachtunit (Anti-Grav) bezorgt. Deze kan je vinden buiten het politiebureau op Metro West, hij hangt aan het wrak van de neergestorte hovercraft.
Ga daarheen met de metro. Een homoseksuele politieagent bewaakt het wrak. Geef hem het geschudde blikje Bingo!, het blikje zal hem onderspuiten en hij zal even weg moeten. Ga dan naar het laserhek en gebruik het stukje spiegel om de stralen af te buigen. Schroef dan de Anti-Grav los met behulp van je schroevendraaier en ga terug naar Burns Flipper. Geef Burns Flipper de Anti-Grav, dan zal hij zeggen dat je later, veel later, terug moet komen voor het valse identiteitsbewijs. (Het spel vertelt je wel wanneer). Ga nu terug naar de kathedraal op Hope Street om te praten met Cortez. Na je gesprek met Cortez ga je terug naar je appartement en praat je met je vrienden Emma en Charlie. Als zij weggaan, val jij in slaap en eindigt hoofdstuk 3...

HOOFDSTUK VIER

Gedurende de nacht wordt April automatisch verplaatst naar een straat in Arcadia. Ga direct de Journey Man Inn binnen en praat met de vrouwelijke eigenaar. Vervolgens praat je met het vreemde wezen (Abnaxus) dat daar ook aanwezig is. Als je daarmee uitgepraat bent, ga je in de grote comfortabele stoel zitten. Je valt weer in slaap. Wanneer je wakker wordt, praat je weer met de eigenaar van de kroeg. Als je dan naar buiten wilt lopen, zal je van de eigenaar een stel kleren krijgen en ze zal je vragen haar te helpen met de afwas. Doe dit want daar krijg je muntjes voor.
Ga hierna de stad in en zoek Abnaxus op die in het stadspark woont. Klop bij hem aan en ga naar binnen. Praat met hem en ga vervolgens naar de tempel op het marktplein. In de tempel praat je met Tobias, die je dan een nieuwe lokatie zal noemen, de Enclave.
Verlaat de tempel en ga naar de Enclave. Hier praat je met Yerin de bibliothecaris. Voor meer informatie moet je naar de oude zeeman die in de haven op de kleine pier zit. Praat met hem en praat vervolgens met Kapitein Nebavay. Bezoek dan Brian Westhouse nog een keer om met hem te praten. Deze drie zullen je belangrijke informatie verstrekken. Ga dan weer terug naar de Enclave om meer te weten te komen over de informatie die je net ontvangen hebt. Na nog een paar boeken te hebben gelezen, ga je weer met de oude zeeman en Kapitein Nebavay praten.
Daarna ga je naar de markt om een spelletje balletje-balletje te spelen. Gebruik je schroevendraaier om de juiste beker aan te wijzen. Dan win je een calculator. Vervolgens kan je je schroevendraaier ruilen voor een pratende vogel. Als je nu naar de kaartverkoper gaat zal hij je een kaart van de Northlands geven. Deze kaart moet naar Tun Luiec. Geef de vogel aan de oude zeeman en ga naar de Kapitein. De Kapitein is nu bereid je een lift te geven, maar eerst moet je de wind nog bevrijden.
Kijk op de kaart van de Northland en gebruik diens bestemmingen om de stad te verlaten en het bos in te lopen. Net buiten de stad in het bos komt Kraai achter je aan en tref je een Mole Man. Praat met hem. Als je vervolgens een scherm terugloopt, zie je daar een oude vrouw (de Gribbler) zitten die gevallen is. Help de Gribbler weer overeind en loop met haar mee naar haar huis. In haar huis gebruik je de bezem die vlak naast de kast staat op de ketting die om de kast zit. Dan ontmoet je een tweede Mole Man. Praat met hem. Pak vervolgens de kleine schedel van tafel en gooi hiermee het raampje in. Til dan de Mole Man op zodat hij door het raampje kan klimmen. De Gribbler zal terugkomen en je achterna zitten. Klik op de losse vloerplank (onder de tafel) om de Gribbler te doden.
Verlaat dan het huisje van de Gribbler en praat weer met de eerste Mole Man. Op je kaart van de Northland zal een nieuwe lokatie verschijnen, ga daar heen. In het dorp praat je met de Mole Mannen en hun Oudste die in een mandje zit dat aan de boom hangt. Dan ga je naar de twee Mole Mannen (rechts in de verte) en zij zullen je de Spirit Dig aanwijzen. Ga daar naar binnen en kies ervoor om te gaan slapen... wat dan volgt zal hoofdstuk vier beëindigen.

HOOFDSTUK VIJF

Nadat je wakker bent geworden, spreek je met de Oudste van het Bandu volk en je zal de Banda steen ontvangen. Dan verlaat je het dorp via het moeras. Nadat je de brug bent gepasseerd, spring je snel op de zwarte, zinkende "monden" in de volgende volgorde: nummer 5, 9, 10, 16 en 18.

EEUWIG **Leven** Walkthrough Deel 2





urney

Spring vervolgens van nummer 7 naar nummer 9. Als je uit het moeras komt, pluk je een paar van die paarse bloemen. Praat met de versteende man. Probeer besjes te plukken van de struiken rechts van je. Als dit niet gaat, roep je Kraai met behulp van de fluit in je inventaris en klik je op hem. Vervolgens klik je op de struik met besjes. Meng de besjes met de bloem die je eerder plukte en breng dit mengsel aan op de versteende man. Hij helpt je het kasteel in.

Eenmaal in het kasteel ga je naar de waterspuwer die rechtsonder in de hoek zit en je geeft hem wat geld. Dan verschijnt er een andere waterspuwer. Blaas zijn beide vuurtjes uit en de eerste waterspuwer zal weer verschijnen maar nu met peper en zout in zijn handen. Pak beide potjes.

Ga dan naar de waterspuwer die links zit met een zandloper in zijn hand. Draai aan de zandloper en ren dan snel de trap op. Klop op de stenen deur rechts en er zal nog een zandloper verschijnen. Draai deze ook en ren dan zo snel je kunt naar de deur die helemaal links zit. (Dubbelklikken zorgt ervoor dat April gaat rennen.) Klik op de deur.

In de volgende ruimte loop je door naar de steen met het gezicht erop. Strooi wat peper in dat gezicht en er zal een luik opengaan. Vervolgens zal Roper Klacks verschijnen en je uitdagen voor een spelletje. Je kan meerdere malen zijn uitdaging aangaan maar je kunt alleen winnen door met de calculator op hem te klikken en hem uit te dagen voor een paar rekenopgaven.

Als je hem verslagen hebt, ga je de toren in en daar moet je een aantal drankjes mixen, maar eerst moet je nog de ingrediënten daarvoor vinden. Het blauwe ingrediënt vind je onder de schedel rechts; het witte ingrediënt op de onderste planken in het midden; het groene staat achter het gordijn; het gele staat naast de ketel en het rode ingrediënt staat linksboven op een plank. Om hierbij te kunnen zul je eerst een paar drankjes moeten maken.

Kijk nu in het boek om het eerste recept te krijgen. Kijk naar de ketel en maak je eerste drankje. Gebruik de volgende combinatie: Wit+Wit+Blauw. Je krijgt het drankje voor onzichtbaarheid. Neem dit mee terug naar het labyrint en gebruik het terwijl je voor de spiegel staat. Als je onzichtbaar bent, pak je het stuk perkament dat voor de spiegel ligt. Ga dan terug naar de toren, kijk naar het boek en plaats het perkament terug in het boek.

Nu heb je het recept voor vier andere drankjes. Begin met het drankje dat je zo licht maakt als een veertje (Geel+Wit+Blauw) en neem dit in om op die manier het rode ingrediënt te kunnen pakken.

Nu ben je klaar om de laatste drie drankjes te maken. Gebruik Wit+Rood+Blauw, Rood+Rood+Blauw en Groen+Geel+blauw. Gebruik het Grote-Knal-drankje op het kristal om de zielen van iedereen in het kasteel te bevrijden. Open dan het raam en blaas op je fluit om Kraai te roepen. Geef het Wind-drankje aan Kraai en gooi hem weer het raam uit. Dan ben je al snel weer in de buitengebieden van de stad.

Nu is het tijd om de kaart van de Northlands af te leveren in de Journey Man Inn, maar de ontvanger is er nog niet. Ga naar Kapitein Nebavay en vraag hem om een lift. Als hij weigert, klik je op hem met het Wind-drankje. Ga dan naar de Journey Man Inn om een roerganger te vinden. Geef de vrouw die je daar treft de kaart van de Northlands. Praat met haar en verwijs haar naar Kapitein Nebavay. Ga dan naar de kaartverkoper op de markt en geef hem de lijst. Vervolgens ga je naar Tobias en praat ook met hem, je ontvangt een talisman van hem. Daarna ga ook jij naar Kapitein Nebavay en je zeereis kan beginnen.

Voor het vervolg van dit spannende adventure moet je het vernieuwde Powerweb in de gaten houden! Daar zal de rest van de walkthrough van The Longest Journey in zijn geheel binnen niet afzienbare tijd te zien zijn!

Power Sales

postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (POWERSALES) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.



nintendo

Te koop: N64 + 2 controllers + 2 rumble packs + memory pack + 11 spellen: Zelda 64, ISS64, Goldeneye 007, Blast Corps, 1080° Snowboarding, Mario Kart 64, V-Rally '99, Mortal Kombat 4, Super Mario 64, Diddy Kong Racing, Extreme G, alles compleet met handleiding en doos voor ƒ700,-. Tel.0492-511888 (omgeving Eindhoven), vraag naar Mark.

Te koop voor SNES: Mario Kart, Asterix, Zelda, Secret of Mana en International Superstar Soccer ƒ25,- per stuk. Telefoon 0348-563435 (Oudewater) en vragen naar Ruben.

Te ruil voor N64: Mijn Top Gear Rally (helemaal compleet) voor jouw Snowboard Kids. Tel.0317-413860. Bellen na 15.00 uur en vragen naar Eelke.

Te koop: NES met 77 spellen o.a. Burn Fighter, Alpha Mission, Gremlins 2, Shadow Gate, De Smurfen, Robocop 2, Star Wars, The Simpsons, Terminator 2, Quantum Fighter, Project Doom, Faxanadu, World Wrestling, Kong Fu, Popeye, King Kong, King Kong 2, King Kong 3, Pac Man, Bomberman en nog veel meer. Prijs ƒ150,-. Tevens te koop: SNES met de spellen: Super Street Fighter 2, Kick Off 3, Mario All Stars voor ƒ75,-. NES + spellen + SNES + spellen voor maar ƒ200,-. Tel.024-3777677 (Nijmegen), vraag naar Stefan en bellen na 4 uur.

Te koop: N64 + 1 controller, 1 rumble pack, 1 memory pack + 9 spellen: Zelda, Mario, Mario Kart, Banjo Kazooie, Rayman 2, 1080° Snowboarding, Goldeneye, Fifa '99 en Yoshi's Story i.z.g.st. inclusief alle doosjes, handleiding enz. Prijs ƒ875,-. Tel.0412-462776 (Megen), zelf komen halen, vraag naar Stijn.

Te koop: Game Boy + adapter + 1 spel: Looney Tunes. Alles met doos en handleiding. Prijs: ƒ50,- (zo goed als nieuw). Tel.0578-691217 (omgeving Zwolle/Apeldoorn) of mail naar pleysier@zonnet.nl Geen vervoer.

Te koop voor N64: Extreme G ƒ50,-, Body Harvest ƒ25,-, Iggy's Reckin' Balls ƒ60,-, Forsaken ƒ40,-, Fifa 64 ƒ25,-, Gex ƒ40,-, Top Gear Rally ƒ50,-, Aero Fighters Assault ƒ60,-, Bass Hunter (USA), Lode Runner (USA), Multi Racing Championship (USA) + converter voor ƒ350,-, Cruis'n World + MadCatz racestuur ƒ150,-, Wave Race ƒ60,-. Alles is in goede staat en met handleiding en doosje. Alles samen voor ƒ825,-. Tel.0161-226531 (Rijen, vlakbij Breda). Vervoer mogelijk binnen de omgeving van Breda. Vraag naar Stefan. Bellen na 16.00 uur.

Gevraagd: Help, ik zoek voor de NES (8-bit) de volgende spellen: Bubble and Bobble, Trojan, Rad Racer, Alpha Mission e.a. Ik geef tussen de ƒ25,- en ƒ100,- voor een spel. Tel.06-53769824 (Breda), vraag naar Johnny.

Te koop: Game Boy + Power Pak + vergrootglas + 19 topspellen o.a. DK 1+2, Zelda, Metroid, Mega Man 2 enz. Alles in goede staat met doosje en boekje. Prijs: ƒ350,-. Tel.0475-327365 (Roermond), vraag naar Vester.

Te koop voor N64: SuperMan ƒ80,-, Wetrix ƒ65,-, Banjo Kazooie ƒ75,-, Mischief Makers ƒ80,-. Tel.015-3102473 (Nootdorp) en vragen naar Marvin.

Te koop voor N64: Mario 64 60,-, WCW/1V-WO Revenge ƒ60,-, Expansion Pack ƒ35,-. Alles zeer goed onderhouden. Tel.0486-476415 (Noord-Brabant). Vragen naar Peter. Geen vervoer.

Te koop: SNES met 2 controllers en 13 spellen o.a. Boxing Legends of the Ring, NBA Hangtime, Fifa 97, Olympic Summer Games, Mario Kart, Power Rangers, Killer Instinct en een Super Game Boy. Prijs ƒ450,-. Heb je interesse, bel dan even naar Jasper en/of Sjoerd. Tel. 0186-615039.

Gevraagd: Ik zoek voor de N64 Rogue Squadron, Mario Party en Re-Volt. Tel.0181-399812 (Hellevoetsluis). Vragen naar Remco.

Te ruil: Voor N64 Wie heeft Smash Bros, Rogue Squadron 1 en Jetforce Gemini voor mij? Te ruil tegen Mario Kart, MK 4, MK-Mythologies, Turok, Lylatwars en Rampage World Tour. Tel.0527-697852 (Emmeloord). Vragen naar John.

Te koop. N64 met 2 controllers, rumble pack en 6 spellen voor ƒ400,-. Tel.010-4231387 (Rotterdam).

Te koop: SNES in originele doos met alle kabels en 2 controllers met 8 spellen: Starwing, Super Mario All Stars, Dragon: Bruce Lee, Flashback, MK, Super Mario World, Killer Instinct, Doom. Alles met boekje + doos behalve MK en Mario World. Prijs ƒ175,-. Tel.074-2915919 en vragen naar Casper.

Te koop/te ruil: diverse N64 spellen of ruilen tegen andere N64 spellen. Tel.0475-461064 (omgeving Maasbracht) en vragen naar Antoine.

Te ruil: SNES + 2 controllers + converter + alle kabels + 14 spellen: o.a. DKC 2, MK 3, KI, Mario World en Allstars, enz.+scope (6 spellen)+ Game Boy (6 spellen) + Super Game Boy + opbergboxen voor GB- en SNES-spellen + alle doosjes en boekjes. Voor jouw N64 + 2 controllers en minimaal 2 spellen. Belna17.00 uur en vragen naar Frank of Marko. Tenr.030-6032921 (Nieuwegein)

Te koop: Banjo Kazooie ƒ69,-, Diddy Kong Racing ƒ59,-, Int. Superstar Soccer 64 ƒ49,-. Alle drie samen voor slechtsƒ150,-. Alles in goede staat met doosjes en boekjes. Geen ruil. Tel.010-4716905 (Schiedam) en vragen naar Michel.

ller en controller pak en 10 spellen: Wave Race 64, S.M. 64, F1 World Grand Prix, Lylatwars + R.P. K.I. gold, W.C. '98, Duke Nukem 64, WCW Vs NWO World Tour, ISS 64, NBA Hangtime voor ƒ500,- (geen vervoer). Tel.06-24415331.





Te koop: Game Boy (kleur rood). Met adapter en het spel Mortal Kombat 2 + vergrootglas. Alleen MK 2 is met doosje en handleiding. Alles is in zeer goede staat. Batterijen niet meegeleverd. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.020-6107159 (Amsterdam). Doordeweeks na 17.00 uur en even vragen naar Patrick. Geen vervoer.

Te koop gevraagd: Game Boy Color. Ik betaal ± ƒ80,-. De volgende spellen: Tetris, Yoda Stories, GTA (Color), Worms Armageddon (Color) en PokÈmon Yellow of Blue. Of andere leuke spellen. Prijs in overleg. Tel.0478-692466. Bellen na 17.00 uur en vragen naar Frank.

Te koop: Game Boy camera fl 40,- en diverse SNES & Game Boy-spellen. Prijs tussen ƒ25,- en ƒ30,-. Tel.078-6744637 en vragen naar Zibin.

playstation

Te koop: PlayStation, 2 controllers, 1 Dual Shock, ± 10 demo's, opbergrek + opbergtas + 6 spellen: Gran Turismo, World Cup '98, True pinball, Soviet Strike, Porsche Challenge, Moto Race. Zeer goed onderhouden, 1Ω jaar oud. Prijs in overleg. Alle spellen hebben een boekje (handleiding). Tel.0546-822707, vraag naar Bj'rn (Almelo).

Te koop: ACT Labs stuur met PlayStation cartridge. Hij is ook geschikt voor de N64 en PC, maar dan moet je aparte cartridges kopen. Hij is maar vijf maanden oud en nauwelijks gebruikt. Dit is voor maar ƒ150,-. Bel naar Tel.06-20652746 of Tel.072-5092686. Na 16.00 uur. Vragen naar Jonas.

Te koop: Music ƒ90.-, Grand Theft Auto ƒ50,-, Circuit Breakers ƒ90,-, Future Cop, L.A.P.D. ƒ75,-, Final Fantasy 7 ƒ50,-, Destruction Derby 1 ƒ40,-, Need for Speed 2 ƒ30,- en Blast Chamber ƒ10,-. Bij 2 of meer spellen Blast Chamber voor 5 gulden. Te koop gevraagd: PocketStation, ik geef er ƒ100,- voor. Bellen na 16.00 uur naar tel.06-23388963 en vragen naar Thomas.

Te koop: Dino Crisis, Mission Impossible, Nascar 98, The Lost Word J.P., Need for Speed 3, Granstream Saga, Dodgem Arena + Tomb Raider 1 in Franse Taal + Resident Evil 2 in Italiaanse taal (Alle spellen in perfecte staat + boekjes en code x explorer en Tel.013-5431581 (Tiburg). Vragen naar Marco.

Te ruil: Hercules (platinum) met handleiding en alle codes duidelijk meegegeven, tegen Tekken 1 met handleiding. Hercules is onbeschadigd. Als je meteen het aanbod accepteert, krijg je er een demo van Point Blank bij. Ik heb geen vervoer. Bel na 15.15 tijdens werkdagen naar tel.0475537116 (Sint Odiliënberg). Vragen naar Vincent.

Te koop: PlayStation + 2 controllers waarvan 1 Dual Shock + 2 memorycards + 7 spellen: Tekken 3 (U.S.), Grand Theft Auto (U.S.), Metal Gear Solid (U.S.), Hercules (Euro), Fifa '99 (U.S.), Driver (U.S.) en Gran Turismo (Euro). ƒ500,-.Tel.035-6239430 en vragen naar Olaf. P.s. Als je gelijk koopt, krijg je er 5 demo's bij.

Te koop: PlayStation met 2 controllers, Sony memorycard, linkkabel en 9 spellen: Formula 1 '97, Formula 1 '98, Crash Bandicoot 1 en 2, Fifa '97, Toca 1, Tomb Raider, NHL Powerplay '98 en Moto Racer 1. Alles in goede staat, alles orig.en alle spellen met handl. Wie snel reageert, krijgt ook nog 5 demo's! Prijs ƒ499,95. Tel.010-5910508 (omg. Maassluis). Na 18.00 uur bellen en vragen naar Paul.

Te koop: Tekken 3 ƒ75,-, Metal Gear Solid ƒ79,-, Wild 9 ƒ35,-, Wargames ƒ55,-, Driver ƒ75,-, Duke Nukem: Time to kill ƒ50,-, Tenchu ƒ65,-, Soul Reaver ƒ79,-. Alles compleet met handleiding + twee gratis demo's voor de eerste koper. Tel.033-4556963 (omgeving Amersfoort). Vragen naar Michael.

Te koop: PlayStation (net 1 jaar oud en zo goed als nieuw) + 16 spellen o.a. Metal Gear Solid, Dino Crisis, Resident Evil 2, Tekken 3, V-Rally 2, Gran Turismo, Tomb Raider 3 enz. + 2 controllers (1 zwart, 1 dualshock), 2 joysticks memorycard en 12 demo CD's inclusief RGB-kabel en CD-rek. Prijs in overleg. Tel.076-5425925. Regio Breda/Roosendaal. Vragen naar Kai. Voor de liefhebber ook heel veel oude PU's en andere bladen en een cheat CD.

Te koop: Colin Mcrae Rally, Grand Theft Auto, Grand Theft Auto London, Toca 2, Formula 1 '98, Driver, Fifa '99, Gran Turismo. Tel.072-5719873 (Heerhugowaard). Vragen naar Mike.

Te koop: PlayStation 1 jaar oud en in goede staat, inclusief 3 controllers waarvan 1 met dual shock, stuurwiel en pedalen met dual shock. Tien spellen o.a: Toca 2, Formula 1 '98, Tomb Raider 2 en 3, Riven (6 CD's), World Cup '98, Mortal Kombat 4, Sampras Extreme Tennis, Nagano Winter Olympics '98 en Mechwarrior 2. Twee memory cards (2x15 blocks). Scart-kabel voor een betere grafische kwaliteit. Alles bij elkaar voor ƒ450,-. Geïnteresseerden kunnen na 18.00 uur bellen naar Tel.0475-484053 en vragen naar Yvo.

Te koop: PlayStation (perfecte staat) + 2 controllers + memorycard + 20 topspellen (onder andere R2R Boxing, Fifa 2000, James Bond). Prijs ƒ400,-. Tel.06 28560307 (omg.ving Haarlem). Geen vervoer. Bellen na 18.00 uur.

Te koop of ruilen: Dreamcast tegen PlayStation omgebouwd + 2 controllers + memorycard + explorer (cheat cartridge) + speciale kabels voor Jap. en U.S. spellen + PlayStation opbergtas + 6 spellen. Onder andere Music, Madden NFL 2000, Super Cross '99, Worms Armageddon (1 week oud), Tekken 2, Tenchu: Stealth Assassins + sport demo + PlayStation code boek 2. Winkelprijs ƒ985,-. Mijn prijs ƒ600,-. Plus als je wilt gratis PlayStation magazines. Tel.0492-541513 vraag naar Kenny.Tel.06-26476639.

Te koop: Sony PlayStation + een gewone kabel en een link kabel + memorycard waarop je 15x kan saven. Je krijgt ook nog 2 controllers waarvan 1 normale en 1 super, met 12 topspellen: Crash Bandicoot 3, Tomb Raider 3, Need for Speed 3, Duke Nukem TTK, Mortal Kombat 4, Toca 2, WK '98, Fifa '99, NBA Live '98, Die Hard Trilogy, Tekken 1, Bust a Groove. Hij is zo'n 7, 8 maanden oud, zo goed als nieuw en ik heb hem in de winkel gekocht, dus niet tweedehands! Snelle bellers krijgen psx-magazines + een codeboek erbij. Prijs 750,-. Bel naar Erwin uit Hoorn.Tel.06-20915983. Helaas heb ik geen vervoer!

Te koop: Omgebouwde PlayStation + 6 spellen o.a. Madden 2000 en Worms Armageddon + 2 controllers + memorycards + explorer + gratis magazines + opbergtas. Tel.0492-541513 of Tel.06-26476639.

Te koop gevraagd: Een (het liefst omgebouwde) PlayStation met minstens 1 spel en 1 controller. Ik heb alleen in de omgeving (provincie Groningen) vervoer. Als je interesse hebt mail dan naar: g.g.vedder@planet.nl.

Te koop/ te ruil: Syndicate Wars + Fifa '98 + Need for Speed 2. Gratis een demo. Spellen compleet met boekjes. Zo goed als nieuw voor ƒ65,- of te ruil tegen Resident Evil 1 en 2 of alleen 1 of 2. Tel.0528-352472 en vragen naar Wilson.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met 2 controllers (1 analoge), Memorycard en 9 spellen, o.a. Metal Gear Solid, Need for Speed 4, Grand Theft Auto, Resident Evil (Directors cut). Vaste prijs ƒ650,-. Tel.0341-428261. Even vragen naar Nicolai. Liefst omgeving Utrecht of Gelderland.

Te koop: Tekken 1 ƒ25,-, Tekken 2 ƒ35,-, Fade to Black ƒ35,-, Alien Trilogy ƒ35,-, Syndicate Wars ƒ30,- + 5 demo's. Alles voor ƒ110,-. Tel.0544-372814 (Lichtenvoorden). Vraag naar Sander. Op=op.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met controller en memorycard en 60 spellen, onder andere Resident Evil 3, Tomb Raider 4, Carmageddon, Quake 2 en Formula 1 '99. Vraagprijs ƒ800,-. Bellen naar Tel.074-2435719 (omgeving Hengelo) en vragen naar Ilhan.

Te koop: Grand Theft Auto 25,- 10x gespeeld, The Lost World 25,- 10x gespeeld, Resident Evil 2 (2 CD's), net nieuw! Winkelwaarde ƒ129,95 bij mij ƒ45,-. Alle spellen met boekje en origineel. Tel.0317-425292 (Wageningen) en vragen naar Sven.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met 2 controllers, 1 memorycard en 9 spellen met o.a. Metal Gear Solid, Resident Evil 2, Tekken 3 en Mortal Kombat 4. Prijs ƒ380,-. Tel.06-23553270 (omgeving Vlaardingen). Snelle bellers krijgen 4 demo's.

pc

Te koop: Kingpin ƒ75,-, Commandos: Behind Enemy Lines ƒ40,-. Tel.033-4556963 (omgeving Amersfoort). Vragen naar Michael.

Te koop gevraagd: Racestuur voor PC met pedalen i.g.st. over de prijs is nog te praten. Tel.073-5513213 (St.Michielsgestel) vragen naar Daan.

Te koop: Game Boy + oortelefoon + linkkabel + 7 spellen: Super Mario 2, Worms 1, Darkwing Duck, Tetris, de Smurfen, Spot en Lemmings ƒ100,-. Tel.0478-691401.

Te koop: PlayStation + memorycard en G.T.A. + Tomb Raider 2 + 2 controllers voor maar ƒ250,-.Telefoon.023-5252097 en vragen naar Sander.



Te koop: Lego Technic Cybermaster ƒ199,-, MK Trilogy ƒ15,-, C&C: Tiberian Sun ƒ39,-, Windows 95 Nederlands ƒ39,-, Logitech Wingman Extreme Digital Joystick ƒ69,-, Logitech Thunderpad Gamepad ƒ19,-, 16 Speed CD-Rom speler ƒ29,- (leest soms niet goed), 33k6 modem ƒ29,-. Alles met doos en handleiding en in perfekte staat. Tel.0348-460767 (Woerden) en vraag naar Ruben of e-mail naar takki@wxs.nl.

Te koop: Microsoft Sidewinder Freestyle Pro (USB). Is in goede staat met software en game (Motocross Madness) over de prijs worden we het wel eens. Verder nog een paar pc-games: Competitiemanager '96-'97 en EK '96 ƒ5,-, Rally Championship ƒ12,50,-, Grand Prix ƒ12,50, Nascar ƒ10,-, Redline Racer ƒ15,-, Formula 1 Racing Simulation ƒ20,-. Alles in een ƒ50,- (zonder Gamepad). Bijna alles in een doos en alles is in goede staat. Tel.071-3617471 (Noordwijk). Vragen naar Wouter.

Te koop op CD-Rom: Traitors Gate ƒ65,-,Monster Truck Madness 1ƒ30,-,UNSF ƒ30,-, Tomb Raider1 ƒ20,-,

Gevraagd: Walkthrough van de 4 extra levels van Tomb Raider 2 Golden Mask (de levels: The Cold, Cold War; Fool's Gold; The Furnance of the Gods; The Kingdom) en van Hexen: Beyond Heretic. Ook zou ik graag de codes hebben van Actua Soccer 2 (alle drie zijn PC-spellen). Wie mij kan helpen, kan ze opsturen naar Bj"rn van Overstraete, Kalverhagestraat 64, 9090 Melle-Gontrode, Belgiî. De beste inzendingen kunnen iets terug verwachten.

Te koop: 2 N64 topspellen Shadowman ƒ100,- + walkthrough ƒ110,- en Carmageddon 64 ƒ60,-. Alles nog in topvorm + boekje en doosje. Tel.040-2043754. Vraag naar Theo.

Te koop: Wing Commander 3 (originele versie met 4 CD's ƒ15,-) en Need for Speed 2 met alle codes, ook originele versie (ƒ15,-). Alles is voor de PC. Tel.0517-418068 of 06-20180483. Vraag naar Johan.

Te ruil: Mijn Biohazard 3 (japanse import) en Dino Crisis (Japans) tegen jouw GameBoy Color (mag zonder spellen). Tel.038-3761843 (Omgeving Zwolle). Vraag naar Francois.

Te koop: South Park desktop screensavers, Powerboat Racing en Worms 2 ƒ15,- per stuk of allen voor ƒ40,- of ruilen voor Midtown Madness of Delta Force. Allen met doos en handleiding. Tel.073-5941973 (St. Michielsgestel). Vragen naar Sjors.

Gezocht: de games Fighting Force 2, Spec Ops 2, Delta Force 2 en Mortyr. Wie kan mij aan deze games helpen? Telefoon 024-6421361 (na 18.00 uur) en vragen naar Wouter. E-mail: championking25@hotmail.com.

Te koop: Dreamcast met 1 demo en 1 spel (Sega Rally Championship 2), 2 controllers, 1 memorycard. Vaste prijs ƒ700,-. Tel.06-50683087 (Amsterdam). Bellen na 17.45 uur.

Te koop: MegaDrive 16 bit + Menacer lasergun inclusief 2 spellen + 1 controller + een GameGenie + een Menacer Carrybag + een joystick + 21 spellen onder andere Robocop, Streets of Rage, Sonic 1 enzovoort. Totaal ƒ250,-. Wie snel reageert (uiterlijk 6 weken na uitgave PU) krijgt 1 gratis spel van de 21 spellen en een gratis spelbewaarkoffer. Tel.040-2527396 (Eindhoven) en vragen naar Jan. Na 18.00 uur bellen.

Te koop of te ruil: Fifa '98 en Syndicate Wars tegen Resident Evil 2. Fifa '98 en Syndicate Wars zo goed als nieuw. Resident Evil 2 wil ik graag compleet met boekje. Niet illegaal! Ik doe ook per post. Tel.0528-352472 (omgeving Elim).

sega

Te koop voor Saturn: Dark Saviour ƒ25,-, Winterheat ƒ35,-, SWW '98 ƒ35,-, Crime Wave ƒ20,-, Bomberman ƒ35,-, BUG! (USA) ƒ15,-, Virtual On (USA) ƒ15,-, VC 1 (USA) + VC 2 + 2 guns voor ƒ85,-. Tel.0594-515944, vraag naar Rinke (Leek).

Te koop gevraagd voor Saturn: Sonic Jam, Vampire Hunter, Baku Baku, Megaman X3, Fighters Megamix, Bug, Three Dirty Dwarves, Scud Race. Tel.0475-561496 (Limburg), vraag naar Johan.

Te koop gevraagd voor Mega Drive spellen: 2 16-bit spellen, Streets of Rage 2 en Streets of Rage 3. Ik ben bereid om ƒ50,- per spel te betalen. Ik heb vervoer om ze op te halen of via post (rembours betaal ik). Heeft iemand die de spellen heeft en ze kwijt wil, bel even naar Jeffrey. Tel.0183-303088 (omgeving Woudrichem).

Te koop: MegaDrive 2 met 3 spellen: Earthworm Jim 1, Sonic en Lion King. Met 4 controllers (2 infrarood, 2 met draad) in zeer goede staat. Tel.0516-422465 (Haulerwijk). Vragen naar Fabian.

diversen

Te koop: Mario 64 (ƒ45,-), Zelda 64 (ƒ70,-), Beide inclusief boekje. Alles is onbeschadigd. Tevens te koop: 40 speed CD-Rom drive (ƒ75,-). Tel. 026-4435268 en vragen naar Gijs (omgeving Arnhem).

Te koop/te ruil: Sega MegaDrive 2, 2 controls, 1 6-button controller, 1 joystick, 11 spellen o.a. Mickey Mouse en Donald Duck. Te ruil tegen een Sony PlayStation met adapter en bekabeling. Of te koop voor ƒ200,-. Tel.023-5244149, vraag naar Stefan (Haarlem).

Te koop: CDI Magnavox, geen videomodel, maar wel de beste CDI ± 2 jaar oud met 9 spellen, 1 joypad en 5 demo's. Prijs ƒ200,- of in overleg. Tel.078-6449394 of 06-20951294.

Te koop: C&C: Tiberian Sun in goede staat, twee maanden oud. Alles in originele doos + boekjes en demo CD. Prijs ƒ55,-. Versturing per post en vragen naar Sedat. Telefoon 010-4554463 (omgeving Rotterdam).

Earthworm Jim 1 & 2 ƒ25,-, div. Games Studio ƒ80,-,MS Precision Race ƒ40,-, C&C Tiberian Sun ƒ60,-. Alles samen voor ƒ300,-. Alles met boekje en doos. Eerste beller krijgt aantal demo CD's erbij. Tel.0518-451338. Na 19.00 uur en vragen naar Sjoerd.

Te koop Star Wars: The Phantom Menace, ƒ40,- of ruilen tegen: Rogue Squadron of een ander leuk spel. Het spel is compleet met boekje en is zo goed als nieuw. Tel.0411-645400. Het spel kan via de post. Vragen naar Wouter.

Te ruil: Mijn Destruction Derby 2 tegen jouw RE2, Dino Crisis, Nascar '99 of Kula World. Bellen naar 0496-996548 (België).Ik heb geen vervoer.

Te koop: Megadrive met CD-aansluiting met 5 spellen en 2 joypads. Vraagprijs ƒ150,- of in overleg.


BEL NU
023- 5566850
en bestel hét
unieke POWER UNLIMITED
BOMBerjack
of stuur de antwoord-
kaart pag.18/19 op.
IT'S THE BOMB!
Lemon & Soda bomberjack,
100% nylon, zwaargebreide ribkraag
twee zakken met knoopsluiting
en een zak op de mouw.
Maten: M t/m XXL
Kleur: zwart met oranje voering
Prijs voor abonnees: fl 97,50
Prijs voor niet abonnees: fl 109,-
Deze aanbieding geldt zolang de voorraad strekt.
Of ben je meer een stropdas type?


DE QWIFZ door ARYTON
NEW YORK UITGAANS-CENTRUM...
HOTTEST PLACE TO BE...
WERELD STAD...
WAT EEN DORP!
DRIE UUR EN GEEN FUK MEER TE DOEN
ZO KUN JE TOCH GEEN WEEKEND BEGINNEN!
ZONDER AMUSEMENT
JE MOET OOK ALLES ZELF DOEN
KLIK
QWIFFFFF
HÈ HÈ HÈ
PAF
ZWAAI
JAHOE
DIT IS PAS DE MANIER OM HET WEEKEND TE OPENEN
VRR VR
VR
iiiiiiii
OPROTTE MUG!



CALL TO ACTION:
Geen watjes, maar ijzersterke soldaten gezocht voor DELTA FORCE 2
DELTA FORCE 2
NOVALOGIC - THE ART OF WAR.
Ga subtiel te werk als Delta Force lid en schakel je vijanden uit met je complete uitrusting. Hide, snipe and shoot, en overleef de meest harde missies die er bestaan.
Of heb je liever een échte kogel door je kop?
NOVALOGIC®
INFOGRAMES
Elke soldaat ontvangt bij zijn inlijving deze exclusieve Delta Force 2 Combat Lighter (ingesloten bij spel)
GAME OVER
PC CD ROM

Genetisch gemanipuleerd



Smoke Black

NINTENDO 64®

FEEL EVERYTHING